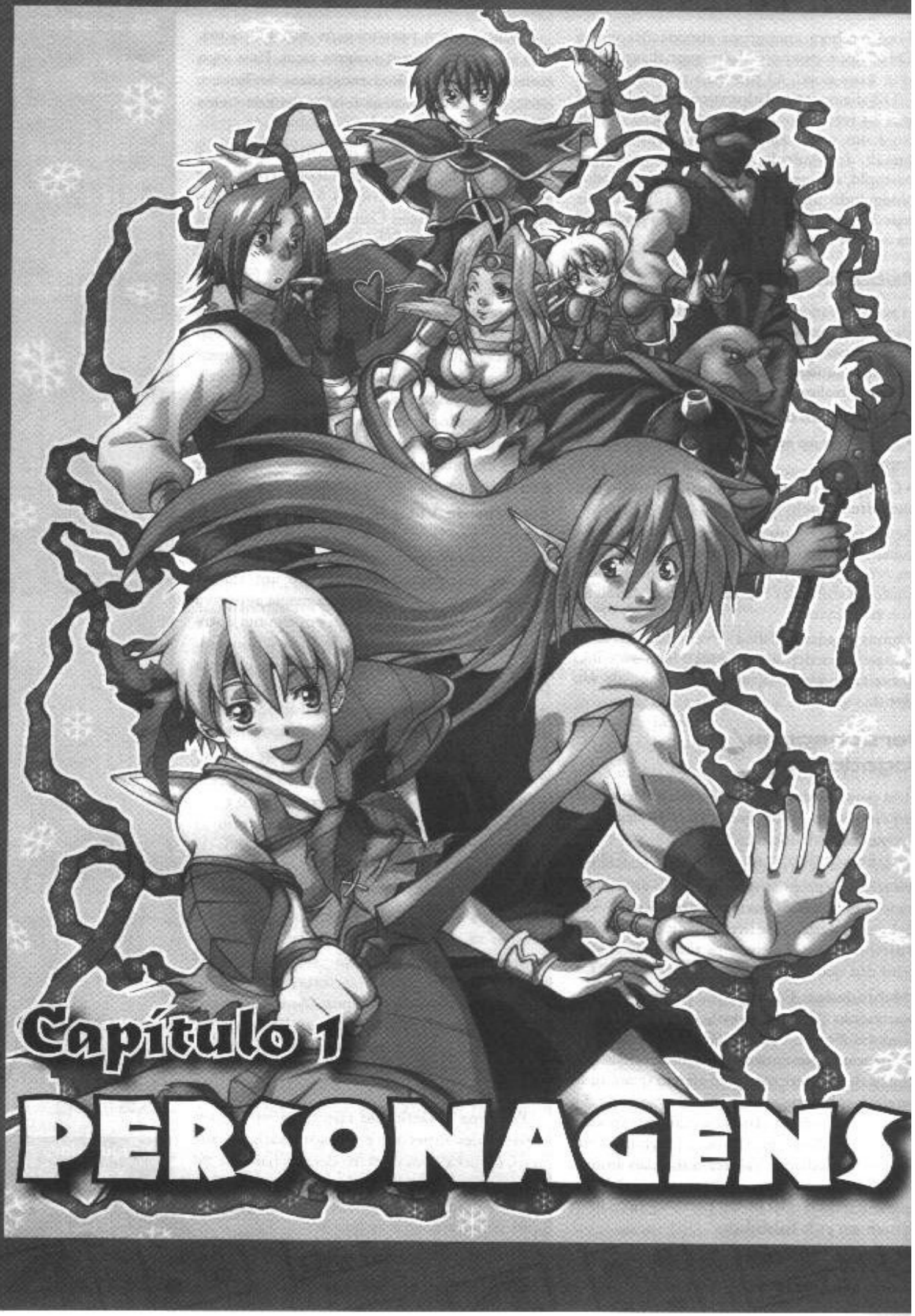

Capítulo 1
PERSONAGENS

Habilidades

Um Defensor de Tóquio pode fazer muita coisa. Mas quase tudo que ele fizer (ou pelo menos tentar...) depende da combinação de três números.

• Um número aleatório, resultado da rolagem de quatro dados (4D).

• Um bônus por sua experiência e treinamento, que depende de seu nível. Quanto maior o nível do personagem, maior sua competência.

• Um número que representa suas habilidades inatas. Pode ser positivo ou negativo, dependendo de sua aptidão natural para aquele tipo de coisa.

Esse último número (habilidades inatas) vem dos atributos básicos de um personagem, aqueles que nasceram com ele. Você pode treinar bastante e dominar muitos golpes para ser um bom artista marcial, mas seus golpes serão mais fortes se já nasceu com esse poder. Da mesma forma, você pode estudar durante anos em uma academia para pilotar um robô de batalha, mas suas manobras serão melhores se você já nasceu com bons reflexos. E você pode ter um ótimo treino como espião, mas não terá sucesso em enganar seus oponentes se tem pouco magnetismo pessoal.

Forte, ágil, vigoroso, esperto, perspicaz, simpático... estes atributos são natos, nascemos com eles ou não. Em *4D&T* tais atributos são medidos com números, que formam o conjunto das seis habilidades principais dos personagens: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Habilidades acima da média oferecem bônus que melhoram suas rolagens de dado, enquanto habilidades abaixo da média impõem redutores que pioram suas jogadas de dados. Esses bônus ou redutores são chamados modificadores de habilidade. Eles vão afetar praticamente todas as características de seu personagem e todos os testes que você fará durante o jogo.

Geração de Valores de Habilidades

Para escolher os valores das habilidades, você deve rolar dois dados (2D) e somar 6 ao resultado.

Essa rolagem vai resultar em um número entre 8 e 18, sendo 8 ruim e 18 excelente. Pessoas comuns podem ter valores entre 3 e 18 e seu valor médio é 10 ou 11. Mas Defensores são heróis poderosos, especiais, bem acima do normal. Seus valores médios de habilidade são 13 ou 14.

Após fazer essa rolagem seis vezes, você terá os números para suas seis habilidades. Você terá que escolher quais números associar a quais habilidades — isso vai depender do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia mais adiante sobre as raças e classes, e você terá uma idéia melhor de quais habilidades são mais importantes para seu personagem.

Caso seus resultados nos dados sejam muito baixos, você poderá descartá-los e rolar todos os seis outra vez. Seus resultados são considerados baixos demais quando o total de seus modificadores resulta em 0 ou menos, ou caso sua maior rolagem seja 13 ou menos. Um personagem assim não tem aptidão suficiente para ser um Defensor.

Claro, você pode ter um Defensor com habilidades baixas se quiser. Muitos personagens de anime e mangá compensam falta de aptidão natural com criatividade, determinação e teimosia! Além disso, muitas vezes é mais divertido ver um Defensor falhar...

Modificadores de Habilidade

Valor	Modificador
1	–5
2–3	–4
4–5	–3
6–7	–2
8–9	–1
10–11	0
12–13	+1
14–15	+2
16–17	+3
18–19	+4
20–21	+5
22–23	+6
24–25	+7
etc...	

As Seis Habilidades

Todo personagem possui seis valores de habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Cons), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Um humano normal tem valores de habilidades variando entre 3 e 18. Alguns heróis experientes conseguem atingir valores acima de 18.

Cada habilidade tem um modificador, de acordo com a tabela ao lado. Esse modificador será positivo quando a habilidade é alta (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos) ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma jogada de dados quando seu personagem tenta fazer algo ligado àquela habilidade. Por exemplo, você usará o modificador de Destreza para atingir um alvo com uma arma de arremesso ou projéteis. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados — por exemplo, seu

Bishonen

Rapaz muito atraente, de traços afeminados ou andróginos.

No Ocidente é comum (mas incorreto) dizer que qualquer personagem masculino de boa aparência é bishonen.

-chan

Diminutivo afetuoso, usado junto ao nome. Assim, "Márcia-chan" seria o mesmo que "Marcinha".

Pode ser usado por crianças e adultos.

modificador de Destreza será somado à Classe de Armadura.

Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é redutor ou penalidade.

Força

A Força mede seu poder muscular bruto, sua força física. O modificador de Força será empregado em testes de ataque corpo-a-corpo (como socos, chutes ou golpes com espadas, clavas e machados); dano de ataques corporais ou feitos com armas de arremesso; testes de Escalar, Saltar e Natação; e testes de Força, para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Qualquer criatura que possa manipular fisicamente outros objetos tem pelo menos um ponto de Força. Criaturas que não tenham um valor de Força não podem exercer nenhum tipo de força, porque não se mexem ou não possuem corpo físico – uma criatura assim falha automaticamente em testes de Força. Se uma criatura sem Força realiza ataques, ela usa seu modificador de Destreza para definir seu bônus de ataque ao invés do modificador de Força.

Destreza

A Destreza mede agilidade, velocidade, reflexos, coordenação motora e equilíbrio. O modificador de Destreza é empregado em testes de ataque a distância (principalmente com armas de projéteis ou de arremesso); em sua Classe de Armadura, sempre que o Defensor puder se esquivar; em testes de Reflexos, para evitar explosões, armadilhas e ataques desse tipo; e testes de Equilíbrio, Furtividade e outras perícias que tenham Destreza como habilidade-chave.

Qualquer criatura que possa se mover tem pelo menos 1 ponto de Destreza, já uma criatura sem um valor de Destreza não pode se mover. Se ela pode agir, aplica seu modificador de Inteligência nos testes de Iniciativa ao invés do modificador de Destreza. A criatura falha em todos os testes de Reflexos e Destreza.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador será aplicado em cada dado rolado para ganhar mais ou menos Pontos de Vida quando você ganha um nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 PV quando avança de nível); em testes de Fortitude, para resistir a venenos e danos desse tipo; e testes de Concentração.

Se a Constituição de um personagem muda o suficiente para alterar seu modificador de habilidade, seus Pontos de Vida também aumentam ou diminuem de acordo.

Qualquer criatura viva tem pelo menos 1 ponto de Constituição. Uma criatura sem Constituição não possui corpo ou metabolismo e será imune a qualquer efeito que exija um teste de Fortitude – a menos que esse efeito também funcione sobre objetos. A criatura também é imune a dano e dreno de habilidade. Ela sempre falhará em testes de Fortitude e Constituição.

Inteligência

A capacidade de pensar, raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você aplicará seu modificador de Inteligência para determinar o número de pontos de perícia ganhos a cada nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 ponto de perícia quando avança de nível) e para testes de Conhecimento, Procurar e outras perícias que tenham Inteligência como habilidade-chave.

Qualquer criatura que possa pensar, aprender ou se lembrar possui pelo menos 1 ponto de Inteligência. Uma criatura sem Inteligência é um autômato, funcionando à base de instintos ou instruções programadas — robôs gigantes pilotáveis em geral não possuem Inteligência. Será imune a todos os efeitos que afetem a mente (como algumas magias) e automaticamente falhará em testes de Inteligência.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade do Defensor, além de seu bom senso, intuição e sentidos. Não é a mesma coisa que Inteligência: enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um monge das montanhas, que não sabe ler e nunca teve contato com qualquer cultura, pode ter alta Sabedoria e baixa

Regra Opcional: Ponto Fraco

Poucos personagens de anime e mangá são perfeitos, com atributos altíssimos e nenhuma fraqueza (e estes, em geral, são muito chatos!). De fato, quase todos esses personagens têm alguma grande fraqueza para compensar suas outras habilidades.

Você pode, se quiser, reduzir uma de suas habilidades em –6 (o que deve resultar em um valor extremamente baixo, ou pelo menos mediano) e assim ganhar um bônus de +2 em duas outras habilidades à sua escolha.

Por exemplo: o Detetive Sobrenatural Fantoman é um investigador assombroso, capaz de achar agulha em palheiro, mas tem a saúde de um canário reumático. Ele tem Constituição –6, Inteligência +2 e Sabedoria +2.

Você não pode reduzir nenhuma habilidade abaixo de 3 dessa maneira.

Inteligência. Por outro lado, um pesquisador do oculto muito distraído teria alta Inteligência e baixa Sabedoria.

O modificador de Sabedoria será aplicado em testes de Vontade e em testes de Ouvir, Observar, Curar, Sobreviver e outras perícias que usam Sabedoria como habilidade-chave.

Qualquer criatura que pode perceber seu meio ambiente de qualquer forma tem pelo menos 1 ponto de Sabedoria. Qualquer coisa que não tenha um valor de Sabedoria é um objeto, não uma criatura, e falhará automaticamente em qualquer teste de Vontade ou Sabedoria (aliás, nem mesmo haverá um motivo para fazer esse teste!). Qualquer coisa sem um valor de Sabedoria também não possui um de Carisma, e vice-versa.

Carisma

Carisma mede a força de sua personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e, até certo ponto, sua beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Blefar, Diplomacia, Disfarce e outras perícias que tenham Carisma como habilidade-chave, além de testes que envolvam influenciar outras pessoas ou criaturas.

Qualquer criatura capaz de dizer a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela tem pelo menos 1 ponto de Carisma. Qualquer coisa sem um valor de Carisma também não possui Sabedoria, e vice-versa.

Exemplo de Geração e Associação de Habilidades

O jogador 1 vai começar a fazer um novo personagem. Ele rola dois dados de seis lados, consegue 5 e 2, e soma 6 ao total: 5+2+6=13. Repetindo o processo mais cinco vezes, e anotando os resultados em um pedaço de papel, ele obtém os seguintes resultados: 17, 16, 14, 14, 10 e 8.

O jogador 1 decide que seu aventureiro será um Combatente. Para essa classe, é interessante ter uma Destreza elevada, pois vai melhorar defesa, ataques a distância e perícias como Acrobacia, Equilíbrio e outras. Ele pega seu melhor resultado, um 17, e coloca em Destreza. Graças a isso, o jogador 1 terá um bônus de +3 em seus ataques a distância, Reflexos, Iniciativa, Classe de Armadura e perícias baseadas em Destreza.

Um lutador também se beneficia com uma alta Força, pois vai melhorar seu bônus de ataque corpo-a-corpo. O jogador 1 coloca seu segundo melhor número, um 16 em Força. Graças a isso, ele terá um bônus de +3 em seus testes de ataque em uma luta corpo-a-corpo, e o dano que seus ataques provocam também será aumentado em +1.

Sabedoria está ligada a perícias que envolvem percepção — como Ouvir e Observar. Um 14 será colo-cado em Sabedoria. Seu modificador de +2 vai melhorar testes de sentidos e também de Vontade, entre outras coisas.

Seu outro 14 será colocado em Constituição, para assegurar bom vigor físico. Com isso ele conta com um modificador de +2, recebendo 2 Pontos de Vida extra por nível e +2 em testes de Fortitude.

Os números mais baixos vão para as habilidades que não importam tanto para o guerreiro. Um valor 10 não oferece nem bônus, nem redutor. Será colocado em Inteligência.

O jogador 1 decide que seu Combatente será recluso, introspectivo, sem jeito com as pessoas. Seu número mais baixo, um 8, vai para o Carisma. Uma penalidade de –1 será apli-



Inteligência, Força, Carisma... Qual o ponto forte de seu personagem?

Chibi

Pequenininho. Baixinho.

Também é um termo popular para uma versão infantil de um personagem adulto.

Foi difundido pela personagem Sailor Chibi Moon, versão mais jovem da protagonista de *Sailor Moon*.

Chibi Não é o mesmo que Super Deformed. (veja em "SD")

Cosplay

Abreviação de costume play.

Ato de fantasiar-se como um personagem de anime, game ou mangá para participar de concursos ou apenas por diversão.

O cosplay é uma atividade muito comum em convenções de fãs.

cada em todas as perícias que tenham Carisma como habilidade-base, como Blefar, Diplomacia, Disfarce e outras.

Por fim, o jogador 1 anota os valores de habilidades e modificadores em sua Ficha de Personagem.

Mudando Valores de Habilidades

Habilidades são atributos naturais que podem ser melhorados (com bônus raciais, treinamento, poções, objetos mágicos...) ou piorados (por acidentes, doenças, venenos, velhice, magias hostis, ataques de monstros...), mas de modo geral mudam pouco.

Valores de habilidades podem aumentar sem limite. Mesmo que essa habilidade seja 18 (o máximo possível para um herói humano recém-criado), ainda assim ela pode ser aumentada para 19 ou até mais.

Todo personagem ganha 1 ponto de habilidade a cada quatro níveis, para colocar em qualquer das seis habilidades.

Venenos, doenças e outros efeitos nocivos podem causar dano temporário de habilidade. Pontos de habilidades perdidos em dano retornam com descanso, tipicamente 1 ponto por dia para cada habilidade afetada.

Raças

Apesar de seus poderes assombrosos, manias estranhas e cabelos coloridos, quase todos os Defensores de Tóquio são humanos. Mas muitos deles não são. Sejam seres do espaço, nativos de outras dimensões, visitantes de mundos mágicos ou criações de laboratório, muitos aventureiros não-humanos podem acabar vivendo grandes batalhas na Terra. Ou o contrário — Defensores humanos podem viver aventuras em mundos povoados por outras criaturas. Sejam aliados, vítimas ou oponentes, os não-humanos estão sempre presentes na vida dos Defensores de Tóquio.

Além dos humanos, cinco outras raças aparecem a seguir: alien, andróide, elfo, kemono e youkai. Um personagem de *4D&T* pode pertencer a qualquer uma delas, sendo esta uma das escolhas mais importantes que você faz ao construir seu Defensor.

Além de uma raça, você deve adotar também uma classe, de preferência escolhendo ambas ao mesmo tempo. Qualquer raça pode ser combinada com qualquer classe, mas certas combinações funcionam melhor. Um andróide será bom Combatente, mas um youkai com Força 22 será melhor. E um alien pode ser um Especialista eficiente, embora nunca como um humano. Mas você ainda pode jogar com um andróide Combatente ou um alien Especialista, se quiser.

Cada raça tem sua própria cultura e personalidade: elfos tendem a ser graciosos e solenes, youkais são arrogantes, e assim por diante. Essa é apenas uma norma geral para a raça inteira. Indivíduos podem pensar e agir de formas diferentes — nada impede a existência de um elfo rude ou um youkai gentil. Essas pessoas seriam vistas com estranheza por seus respectivos povos, mas toda sociedade tem suas exceções. Cada jogador escolhe exatamente como seu personagem vai se comportar.

Ajustes Raciais de Habilidades

Logo após rolar suas habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma), o próximo passo é escolher uma raça. A maioria das raças oferece ajustes de habilidades, de modo que é melhor prestar atenção em quais habilidades você deseja aumentar ou reduzir.

Até aqui, seus valores de habilidades são números entre 8 e 18. No entanto, após sofrer ajustes raciais, esses valores podem acabar abaixo de 8 ou acima de 18. Então, se você decide que seu personagem com Destreza 18 será um elfo, o ajuste racial dos elfos elevará sua Destreza até 20. Por exemplo, o Defensor Mask Ranger será um alien. Conforme será explicado adiante, aliens recebem +2 em duas habilidades e –2 em uma. O jogador escolhe Força +2, Destreza +2 e Carisma –2. É uma boa combinação para um Combatente, favorecendo esta escolha. Por outro lado, Carisma é importante para Conjuradores (quando usam esta habilidade) ou Especialistas (pois muitas perícias usam esta habilidade-chave). Embora um alien possa pertencer a qualquer classe, Mask Ranger pode não ser um bom Conjurador ou Especialista. Ele decide, então, ser um Combatente.

Mask Ranger escolhe um de seus valores de habilidades para colocar em Força, optando por um 17. Sua Força final será 19, que oferece um modificador de +4. Mas se ele colocar seu número mais baixo (um 9) em Carisma, seu valor final será 7, significando um severo redutor de –2. Ele prefere colocar um 12 em Carisma, que no final ficará 10, sem nenhum bônus ou redutor.

Essas escolhas com certeza tornam um Defensor mais eficaz, mas não são de forma alguma obrigatórias. Mask Ranger poderia de fato ter Carisma 7, o que resultaria em um alien muito forte, mas desajeitado no trato com pessoas (como muitos Defensores que conhecemos).

Humanos

Na maioria dos mundos, a supremacia dos humanos é absoluta e inquestionável. Mesmo nos lugares onde existem outras raças nativas,

quase sempre a população humana supera todas as outras juntas. Comparados a outras raças, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis, mas também têm vidas mais curtas.

Humanos podem apresentar aparência ou poderes exóticos que muitos qualificam como "não-humanos". Um artista marcial capaz de disparar bolas de fogo pelas mãos ou uma garota de cabelo rosado que salta sobre prédios dificilmente seriam considerados pessoas normais. No mundo estranho e colorido dos Defensores de Tóquio, muitas vezes será difícil dizer quem é humano ou não.

Ser um humano é muito importante ao relacionar-se com pessoas normais: não-humanos costumam ser odiados, temidos (especialmente os youkais), subestimados (como os kemonos) ou considerados inferiores (como andróides).

Exemplos: muitos, mas muitos mesmo! Todos os Cavaleiros do Zodíaco (incluindo aqueles que envelhecem muito e ficam roxos...); Edward Elric em *Fullmetal Alchemist*; Shinji Ikari em *Neon Genesis Evangelion*; Spike em *Cowboy Bebop* são alguns exemplos.

• Humanos ganham um talento extra no 1º nível.

• Humanos têm um grupo de perícias extra, à escolha do jogador: Combatentes e Conjuradores humanos têm 2 grupos, enquanto Especialistas têm 3. Humanos também recebem +1 de graduação em todas as suas perícias (enquanto um não-humano de 3º nível tem 3 graduações em suas perícias, um humano de 3º nível tem 4 graduações).

• Na maioria das sociedades, não-humanos sofrem um redutor de –2 em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação ao lidar com humanos, a menos que estejam disfarçados.

Aliens

Alienígena, ou alien, não é o mesmo que extraterrestre. Literalmente, significa "estrangeiro". Um alienígena não precisa ser alguém nativo de outro planeta — pode ser também um visitante de outro país. Mas é verdade que muitos Defensores de Tóquio e, especialmente seus inimigos, chegam de outros mundos, épocas ou dimensões.

Por sua origem peculiar, alienígenas podem demonstrar aparência e poderes muito variados e imprevisíveis. Quase todos são superiores aos humanos em um ou mais aspectos, mas também podem ser inferiores em outros. Embora venham de longe, aliens são diferentes dos youkais (veja adiante) porque pertencem ao mundo natural.

Devido à evolução paralela, muitos aliens têm aparência humana, salvo algum detalhe anatômico (uma cauda de macaco, por exemplo) não muito difícil de disfarçar. Mesmo assim eles têm dificuldade em passar despercebidos: um alienígena recém-chegado tem problemas para adaptar-se à nossa cultura e sociedade, cometendo muitos enganos e atraindo atenção (e encrenca). Até mesmo um alien criado na Terra desde pequeno sente-se deslocado dos demais, sem conhecer a verdade sobre seus poderes.

Exemplos: Ultraman em *Ultraman*; Goku em *Dragon Ball Z*; Lum em *Urusei Yatsura - Turma do Barulho*; a raça Zentraedi em *Macross*; Ryoko e Ayeka em *Tenchi Muyo!*

• Aliens recebem um bônus de +2 em duas de suas habilidades, mas também sofrem um redutor de –2 em uma habilidade, à escolha do jogador.

• Um alien pode selecionar dois entre os seguintes poderes:

Bônus de Habilidade: o alien recebe um bônus extra de +2 em uma habilidade (incluindo uma que já tenha recebido bônus ou penalidade). Esse poder pode ser escolhido apenas uma vez.

Resistência a Energia: o alien ignora os primeiros 8 pontos de dano provocados por uma destas formas de energia (à escolha do jogador): fogo, frio, ácido, eletricidade ou sônico. Esse poder pode ser escolhido duas vezes, uma para cada forma de energia.

Talento Bônus: o alien recebe um entre os seguintes talentos: Aparência Humana, Armadura Natural, Asas, Garras, Nekomimi, Regeneração, Sentidos Especiais, Técnica Secreta. O alien não precisa satisfazer os pré-requisitos para esses talentos. Esse poder pode ser escolhido duas vezes, uma para cada talento.

• Por sua inaptidão à nossa cultura, alienígenas têm um grupo de perícias a menos: Especialistas aliens têm apenas um grupo, enquanto Combatentes e Conjuradores não têm nenhum.

Andróides

Andróides são construtos, criaturas artificiais muito parecidas com seres humanos. Em mundos modernos ou futuristas eles são robôs; em reinos mágicos são golens, estátuas feitas de materiais raros e animadas através de magia poderosa.

Todos os andróides têm estrutura humanóide (cabeça, tronco e membros) para se ajustar melhor à nossa sociedade, usar nossos equipamentos, roupas e veículos. Alguns são metálicos, coloridos ou cromados, enquanto outros são bem parecidos com humanos — mas sempre com algum detalhe que os diferencia, como frestas, botões, antenas, números de série, conexões para cabos etc.

Gaijin

Estrangeiro.

Gaijin é um termo japonês informal (e muitas vezes pejorativo) para forasteiros; a palavra formal é gaikokujin.

Game

Jogo.

Normalmente se aplica a qualquer tipo de jogo, mas muitas vezes é usado apenas para videogames.

Andróides podem ser protótipos raros com poderes extraordinários, construídos para realizar grandes missões; ou podem ser numerosos, amplamente utilizados como policiais ou soldados, para minimizar a perda de vidas humanas; ou ainda muito comuns, disponíveis na loja de eletrodomésticos mais próxima.

Exemplos: Astro em *Astroboy*; Major Kusanagi em *Ghost in the Shell*; Números 16 a 20 em *Dragon Ball Z*; Lime, Cherry e Bloodberry em *Saber Marionette J*; Arale em *Dr. Slump*; Chi em *Chobits*.

• Um andróide não tem um valor de Constituição, mas recebe 10 Pontos de Vida extras. Um andróide pode elevar suas habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) com pontos de habilidade ganhos a cada quatro níveis, como qualquer personagem, mas não pode fazer o mesmo com habilidades físicas (Força e Destreza).

• Um andróide é imune a venenos, sono, paralisia, doenças e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude. Ao contrário dos mechas, andróides possuem sistemas críticos e podem ser afetados por acertos decisivos. Eles também têm uma mente humana, podendo ser afetados por efeitos de influência e controle da mente.

• Um andróide não precisa dormir, comer ou beber. No entanto, um andróide Conjurador ainda precisa descansar para recuperar suas magias.

• Um andróide não pode recuperar Pontos de Vida com descanso, meios medicinais ou magias de cura. Eles precisam ser consertados: um teste de Reparos com CD 20 exige uma hora de trabalho e, em caso de sucesso, restaura 2D Pontos de Vida. Andróides também podem recuperar PVs com a magia *Consertar* (que restaura 1 PV).

• Um andróide morrendo fracassa automaticamente em testes de Fortitude para evitar a morte.

• Um andróide morto não precisa gastar um Ponto de Ação para voltar à vida. Basta ser consertado.

Elfos

Os elfos são uma raça muito antiga, normalmente encontrada em mundos medievais mágicos — mas também podem existir em outros planetas, ou secretamente no mundo moderno. Têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica, habilidade com espadas e arcos e vidas muito longas.

A maioria tem pele clara, mas alguns membros de sub-raças exóticas podem ser brancos, azuis ou negros. Seus olhos e cabelos podem ter cores ainda mais variadas, e alguns têm traços incomuns como patas ou cauda.

Exceto por tais detalhes, elfos são fisicamente parecidos com os humanos, com a mesma altura e peso. Embora sejam mais delgados, alguns se mostram musculosos e massivos.

Exemplos: Deedlit e Pirotess em *Records of Lodoss War*; Celcia em *Caçadores de Elfas*; Niele em *Holy Avenger*.

• +2 Destreza, +2 Carisma, –2 Constituição: elfos são ágeis e graciosos, mas de compleição delicada.

• Elfos são imunes à magia Sono e efeitos semelhantes, e recebem um bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias de encantamento (como Enfeitiçar Pessoas) e efeitos semelhantes.



Andróide Combatente, Humano Especialista, Elfa Conjuradora

• Visão na Penumbra: elfos podem ver duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cores e detalhes.

• Uso de Armas: elfos sabem usar espadas (arma comum, Média, corpo-a-corpo, 1D corte) e arcos (arma comum, Média, projéteis, 1D perfuração), mesmo sem os talentos necessários.

• Perícias: elfos recebem um bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Procurar e Observar.

Kemono

Também conhecidos como *jinjin* ou *kemonobito*, os kemonos são animais antropomórficos — ou seja, com características humanas. São bichos de várias espécies (a maioria, mamíferos) que andam, falam e agem como seres humanos.

Muitas vezes são confundidos com licantropos (lobisomens) e outros monstros. Mas o kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas normais, veste roupas normais, come comida normal e vive em casas normais. Muitos, inclusive, ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos.

Alguns kemonos demonstram traços de personalidade ligados à sua aparência animal: coelhos são cautelosos, raposas são traiçoeiras, gatos são independentes, cães são leais e assim por diante. Alguns manifestam habilidades animais discretas, como sentidos aguçados, garras ou presas.

Uma variedade especial de kemono são os *nekomimi*, pessoas com orelhas, cauda e, às vezes, patas de animais. O animal mais comum é o gato, mas também existem *nekomimi* de grandes felinos (panteras, onças, tigres...), coelhos, raposas, cães, lobos, porcos e outros mamíferos.

Exemplos: Merle em *The Vision of Escaflowne;* as Gêmeas Puma em *Dominion Tank Police;* Kizna Towryk em *Candidate for Goddess;* Oolong em *Dragon Ball;* Felicia em *Darkstalkers;* Koi em *DBride.*

• "Mais humanos que os humanos", os kemonos recebem um bônus de +2 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma, à escolha do jogador.

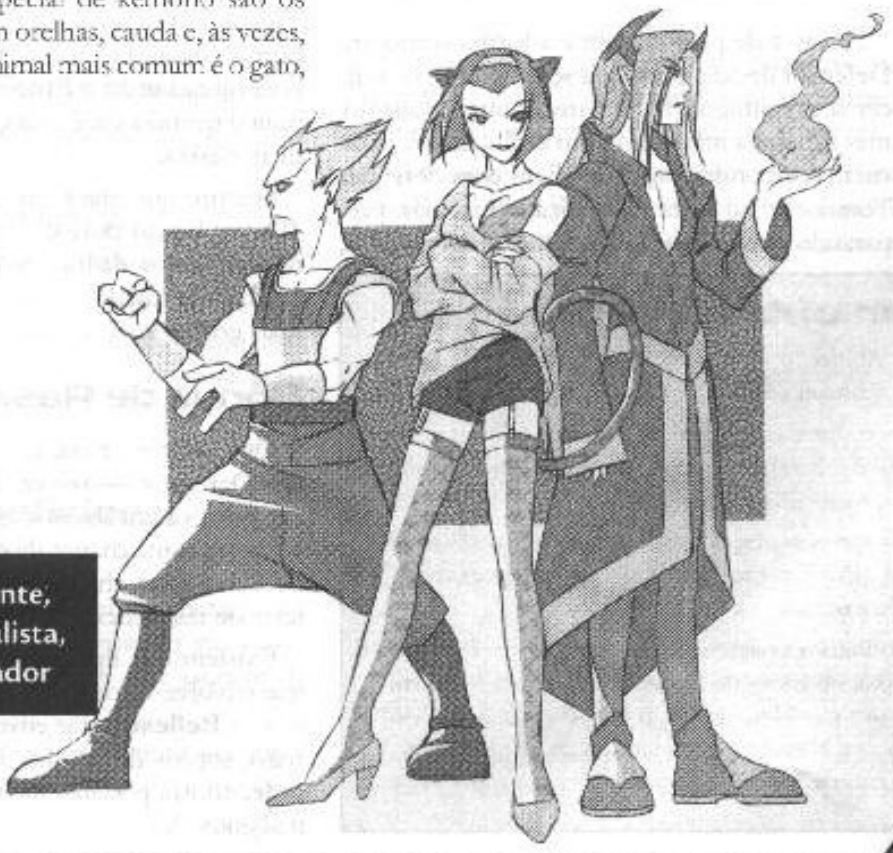
• Visão na Penumbra: kemonos podem ver duas vezes mais longe que os humanos sob a luz de estrelas, tochas, luar ou outras condições de pouca luz. Eles preservam sua capacidade de distinguir cores e detalhes.

• Talento Bônus: o kemono recebe um entre os seguintes talentos: Armadura Natural, Garras, Regeneração, Sentidos Especiais. O kemono não precisa satisfazer os pré-requisitos para esses talentos.

• Perícias: por seus sentidos aguçados, kemonos recebem um bônus de +2 em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

Youkai

Esse é um nome genérico para numerosas criaturas fantásticas do folclore japonês. Geralmente o termo é atribuído a demônios e tipos de fantasmas e espíritos. No entanto, no universo dos Defensores de Tóquio também iremos considerar fadas, vampiros e determinados tipos de anjos.



Alien Combatente,
Kemono Especialista,
Youkai Conjurador

Devido à sua imensa variedade, youkais são inconstantes e imprevisíveis. A maioria é (ou pensa ser) superior aos humanos, agindo com arrogância por esse motivo. Um youkai também costuma ter cultura e valores desiguais, que conflitam com a moral e ética humanas, muitas vezes levando a animosidades.

Youkais são resistentes aos ataques dos humanos, mas podem ser derrotados por monges ou exterminadores habilidosos. Alguns preferem evitar os humanos (e problemas) vivendo em áreas remotas; outros gostam de humanos, escolhendo viver perto deles — ou entre eles, quando são aceitos. Existem até histórias de amor sobre youkais e humanos, que terminam em tristeza devido aos muitos obstáculos.

Exemplos: os espíritos de *Shaman King*, muitos personagens em *Inu-Yasha* (mas não o próprio Inu-Yasha; veja o talento Meio-Youkai); Raizen e Yomi em *Yu Yu Hakusho*; Alucard em *Hellsing*.

• Muito superiores aos humanos, os youkais recebem um bônus de +4 em uma habilidade, ou +2 em duas habilidades, à escolha do jogador.

• Visão no Escuro: youkais podem enxergar no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco.

• Resistência a Energia: um youkai ignora os primeiros 5 pontos de dano provocados por uma destas formas de energia (à escolha do jogador): fogo, frio, ácido, eletricidade ou sônico.

Classes

A classe de personagem é a forma como um Defensor decidiu perseguir seus objetivos e vencer seus inimigos. Pode parecer uma profissão, mas funciona mais como um estilo, um meio de vida. Você pode combater aliens para defender Tóquio: se vai fazer isso lançando magias, preparando armadilhas ou golpeando com espadas, essa escolha é sua.

Existem três classes de personagem, cada uma com suas vantagens e desvantagens, mas todas equilibradas.

Um personagem recém-criado, de 1º nível, pertence a uma delas. Esse é o momento em que seu Defensor está começando a viver aventuras, o momento de seus primeiros contatos com bandidos, vilões, monstros e ameaças. Mais tarde, sendo bem-sucedido em suas missões, você ganhará mais níveis nessa classe.

As classes representam tipos de aventureiros mais conhecidos em jogos de RPG e aventuras de anime e mangá. Todos os personagens vão pertencer, obrigatoriamente, a uma delas. As classes são:

• **Combatente:** um aventureiro devotado às técnicas de combate.

• **Conjurador:** um devoto dos segredos místicos, capaz de conjurar magias.

• **Especialista:** um versátil sobrevivente e expert em assuntos diversos.

Bônus de Ataque por Classe e Nível

Sempre que seu personagem avança um nível, não importa a que classe pertença, certas características melhoram um pouco — pois representam seu treinamento e experiência ao sobreviver às aventuras. Cada classe tem uma tabela própria, que indica quais são os benefícios conquistados por subir de nível. Por exemplo, veja nas tabelas de cada classe a coluna Bônus Base de Ataque. Procure o número corresponde a seu nível. Esse bônus é mais alto para o Combatente que para o Conjurador ou o Especialista, mas cresce um pouco quando você avança em qualquer dessas duas classes.

Sempre que ataca um adversário, você rola 4D: seu Bônus Base de Ataque será somado ao resultado dos dados para determinar se você acertou ou não. Portanto, quanto maior o BBA, mais golpes você acertará e melhor lutará.

Bônus de Resistência

Quando algo ruim está para acontecer com um Defensor — ser envenenado, enfeitiçado, atingido por um ataque especial etc — ele muitas vezes tem uma chance de escapar ou evitar parte do dano. Essa chance é representada com um teste de resistência.

Existem três tipos de resistência: **Fortitude**, que envolve vigor físico (contra doenças, venenos...); **Reflexos**, que envolve esquiva (bolas de fogo, sopros de dragão, armadilhas...); e **Vontade**, contra poderes mentais (medo, encantos malignos...).

Posso usar outras raças?

Hmm? Outras raças? Ah sim, você pode utilizar em *4D&T* qualquer outra raça existente em qualquer outro jogo OGL.

Por exemplo, *4D&T* tem apenas uma raça típica dos mundos mágicos: os elfos. Jogos de fantasia medieval oferecem muitas outras raças, como anões, halflings, gnomos, meio-elfos, meio-orcs...

A revista *Dragon Slayer* apresenta raças não-humanas que podem ser usadas normalmente em *4D&T*, como anões, halflings, medusas, meio-minotauros, elfos-do-céu e outras.

Verifique se a raça escolhida tem alguma habilidade que não combina com *4D&T*. Por exemplo, os anões de fantasia medieval têm +1 em testes de ataque contra orcs e goblinóides (algo que não vale muito em Tóquio). Nesse caso, peça ao Mestre para mudar a habilidade (trocando, por exemplo, por um bônus de +1 contra grunts).



De forma parecida com o Bônus Base de Ataque, cada resistência também tem um bônus próprio que se eleva quando o personagem avança de nível. No entanto, entre as três, algumas são "boas" enquanto outras são "fracas".

Combatentes e Conjuradores têm uma resistência boa e duas fracas. Especialistas são melhores nesse quesito, pois têm duas resistências boas e uma fraca.

No 1° nível, o jogador escolhe quais resistências serão boas e quais serão fracas. Você pode escolher um Combatente com boa Fortitude, mas Reflexos e Vontade fracas; um Conjurador com bons Reflexos, mas Fortitude e Vontade fracos; um Especialista com boa Fortitude e Vontade, mas Reflexos fracos, ou qualquer outra combinação.

Depois de escolhidas, as resistências boas e fracas não podem mais ser mudadas.

Grupos de Perícias

Cada classe tem certo número de grupos de perícias.

- **Combatentes têm 1 grupo.**
- **Conjuradores têm 1 grupo.**
- **Especialistas têm 2 grupos.**

Cada grupo inclui várias perícias. No primeiro nível, o jogador seleciona seu(s) grupo(s). Uma vez escolhido(s), as perícias não podem ser trocadas.

Outros Benefícios por Nível

Além de bônus de ataque e resistência, todos os personagens — não importando sua classe — recebem outros benefícios por avançar de nível.

Talentos: todos os personagens recebem um talento no 1° nível, outro no 3°, e mais um a cada três níveis. Os talentos serão explicados mais adiante.

Pontos de Ação: todos os personagens começam o jogo com 6 Pontos de Ação no 1° nível, e recebem mais 6 Pontos de Ação + metade de seu nível (arredondado para baixo) sempre que avançam de nível.

Aumento de Habilidade: ao atingir o 4° e 8° nível, todos os personagens ganham 1 ponto para aumentar uma de suas habilidades permanentemente. Por exemplo, ao chegar ao 4° nível, um Especialista com Des 18 pode aumentar sua Destreza para 19. Chegando ao 8° nível, pode aumentar para Des 20, ou então elevar alguma outra habilidade.

O Combatente

Quase todos os Defensores lutam cedo ou tarde, mas alguns lutam melhor. Do artista marcial que deseja provar ao mundo a força de seu estilo ao policial do espaço que enfrenta monstros, os Combatentes são aventureiros que enfrentam desafios com armas e golpes impressionantes.

Dentre as três classes, o Combatente é quem tem o melhor Bônus Base de Ataque, mais Pontos de Vida e maior familiaridade com armas e armaduras.

Pontos de Vida: 8. Um Combatente tem 8 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1° nível, e ganha +8 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: uma resistência boa e duas fracas.

Perícias: 1 grupo.

Usar Armas e Armaduras: o Combatente sabe usar todas as armas simples e comuns. Ele também sabe usar armaduras leves, médias e escudos, como se tivesse todos os talentos necessários.

Talentos Adicionais: o Combatente recebe talentos extras no 1° nível, 2° nível e a cada dois níveis seguintes (4°, 6°, 8°, 10°).

Grunt

Grunhir. Resmungar.

Grunts é também um termo norte-americano para capangas ou soldados de infantaria das forças do mal.

São facilmente identificados por não falar (apenas grunhir), atacar sempre em grande número e usar fantasias medíocres, mesmo para os padrões de séries de tokusatsu.

São mais conhecidos no Brasil como "soldados capengas".

Harém

Um subgênero das histórias shonen. Geralmente são comédias românticas envolvendo um protagonista masculino cercado de lindas garotas.

Tenchi Muyo! e *Love Hina* são seus representantes mais conhecidos. Por outro lado, *Fruits Basket* e *Fushigi Yûgi* são apontados como versões shojo destas histórias, com muitos homens atraentes devotados a uma protagonista feminina.

O Conjurador

Mesmo em um mundo onde pessoas conseguem manifestar os mais incríveis poderes de combate e destruição, a magia ainda é uma força fantástica. Ela pode se originar de numerosas fontes — aprendida em academias, herdada de ancestrais, concedida por seres superiores... — e muitas vezes vai solucionar problemas que aço e músculos não poderiam.

Conjuradores valem-se de poderes mágicos sobrenaturais para desafiar seus adversários. Dentre as três classes, são os únicos capazes de conjurar magias.

Pontos de Vida: 4. Um Conjurador tem 4 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1° nível, e ganha +4 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: uma resistência boa e duas fracas.

Perícias: 1 grupo.

Usar Armas e Armaduras: o Conjurador sabe usar apenas uma arma simples (à escolha do jogador), mas nenhuma armadura ou escudo.

Talentos Adicionais: o Conjurador recebe um talento extra no 1° nível, 5° nível e 10° nível.

Lançar Magias: o Conjurador é a única classe capaz de lançar magias. No entanto, membros de outras classes (incluindo o próprio Conjurador) podem adquirir o talento Técnicas Secreta para poder lançar uma única magia.

As magias do Conjurador recebem sua força de uma habilidade mental: Inteligência, Sabedoria ou Carisma, à escolha do jogador. Quanto maior essa habilidade, mais magias o Conjurador pode lançar, e mais poderosas elas serão.

Para aprender ou lançar uma magia, o Conjurador precisa ter um valor de habilidade escolhida mínima 10 + nível da magia. Ou seja, 10 ou mais para conjurar magias de nível 0; 11 ou mais para magias de 1° nível; 12 ou mais para magias de 2° nível, e assim por diante.

Quase todas as magias, quando lançadas contra uma vítima, permitem que ela faça um teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade) para evitar o efeito. Esse teste tem dificuldade igual a CD 10 + o nível da magia + o modificador da habilidade relevante do Conjurador. Ou seja, uma magia de 1° nível lançada por um Conjurador de Carisma 15 (+2) tem CD 13 para resistir.

O Conjurador pode lançar, por dia, certo número de magias. Esse limite diário aparece na tabela. Por exemplo, um Conjurador de 1° nível pode lançar, ao longo do dia, quatro magias de nível 0 e duas magias de 1° nível. Ele precisa descansar pelo menos oito horas para poder lançar mais magias.

Um Conjurador com um valor elevado em sua habilidade-chave (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) pode lançar magias extras por dia. O número de magias extras é igual ao modificador da habilidade. Por exemplo, um Conjurador com habilidade 14 (modificador +2) pode lançar duas magias extras de cada nível por dia.

As magias conhecidas pelo Conjurador também são limitadas. Ele começa conhecendo quatro magias de nível 0 e duas de 1° nível, à sua escolha (não confunda este número com o número de magias por dia). Por exemplo, um Conjurador de 1° nível pode conhecer as magias *Detectar Magia, Prestidigitação, Luz, Consertar* (nível 0), *Curar Ferimentos Leves* e *Enfeitiçar Pessoas* (1° nível). As magias são escolhidas pelo jogador, com aprovação do Mestre.

Cada vez que sobe de nível, o Conjurador aprende uma magia nova, como indicado na tabela "Magias do Conjurador". Ao contrário do número de magias por dia, a quantidade das conhecidas não é afetada pelo modificador da habilidade escolhida.

O Especialista

Nem armas e golpes destruidores, nem poder mágico, mas esperteza e treinamento. O Especialista confia em agilidade, técnicas, conhecimentos e habilidades variadas para defender Tóquio — desde uma bela cantora pop que encanta seus adversários, ao piloto mecha que controla seu robô gigante.

O Especialista é o sobrevivente supremo. Sua quantidade de perícias e bônus de resistência são superiores a qualquer outra classe, demonstrando sua versatilidade e capacidade de sobrevivência.

Pontos de Vida: 6. Um Especialista tem 6 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1° nível, e ganha +6 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: duas resistências boas e uma fraca.

Perícias: 2 grupos.

Usar Armas e Armaduras: o Especialista sabe usar todas as armas simples e uma arma comum (à escolha do jogador). Ele também sabe usar armaduras leves, mas não escudos, como se tivesse o talento necessário.

Talentos Adicionais: o Especialista recebe talentos extras no 1° nível, 2° nível e a cada dois níveis seguintes (4°, 6°, 8°, 10°).

O Combatente

Nível	Pontos de Vida	Bônus Base de Ataque	Resistência Boa	Resistência Fraca	Graduações em Perícias*	Especial
1°	8 + mod.**	+1	+2	+0	+1 (+2)	Talento Adicional
2°	16 + (mod. x2)	+2	+3	+0	+2 (+3)	Talento Adicional
3°	24 + (mod. x3)	+3	+3	+1	+3 (+4)	—
4°	32 + (mod. x4)	+4	+4	+1	+4 (+5)	Talento Adicional
5°	40 + (mod. x5)	+5	+4	+1	+5 (+6)	—
6°	48 + (mod. x6)	+6/+1	+5	+2	+6 (+7)	Talento Adicional
7°	56 + (mod. x7)	+7/+2	+5	+2	+7 (+8)	—
8°	64 + (mod. x8)	+8/+3	+6	+2	+8 (+9)	Talento Adicional
9°	72 + (mod. x9)	+9/+4	+6	+3	+9 (+10)	—
10°	80 + (mod. x10)	+10/+5	+7	+3	+10 (+11)	Talento Adicional

O Conjurador

Nível	Pontos de Vida	Bônus Base de Ataque	Resistência Boa	Resistência Fraca	Graduações em Perícias*	Especial
1°	4 + mod.**	+0	+2	+0	+1 (+2)	Talento Adicional
2°	8 + (mod. x2)	+1	+3	+0	+2 (+3)	Talento Adicional
3°	12 + (mod. x3)	+1	+3	+1	+3 (+4)	—
4°	16 + (mod. x4)	+2	+4	+1	+4 (+5)	Talento Adicional
5°	20 + (mod. x5)	+2	+4	+1	+5 (+6)	—
6°	24 + (mod. x6)	+3	+5	+2	+6 (+7)	Talento Adicional
7°	28 + (mod. x7)	+3	+5	+2	+7 (+8)	—
8°	32 + (mod. x8)	+4	+6	+2	+8 (+9)	Talento Adicional
9°	36 + (mod. x9)	+4	+6	+3	+9 (+10)	—
10°	40 + (mod. x10)	+5	+7	+3	+10 (+11)	Talento Adicional

Magias do Conjurador

	Magias por Dia						Magias Conhecidas					
Nível	0	1°	2°	3°	4°	5°	0	1°	2°	3°	4°	5°
1°	4	2	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—
2°	5	3	—	—	—	—	5	2	—	—	—	—
3°	5	4	—	—	—	—	5	3	—	—	—	—
4°	6	5	2	—	—	—	6	3	1	—	—	—
5°	6	5	3	—	—	—	6	4	2	—	—	—
6°	6	6	4	2	—	—	7	4	2	1	—	—
7°	6	6	5	3	—	—	7	5	3	2	—	—
8°	6	6	5	4	2	—	8	5	3	2	1	—
9°	6	6	6	5	3	—	8	5	4	3	2	—
10°	6	6	6	5	4	2	9	5	4	3	2	1

O Especialista

Nível	Pontos de Vida	Bônus Base de Ataque	Resistência Boa	Resistência Fraca	Graduações em Perícias*	Especial
1°	6 + mod.**	+0	+2	+0	+1 (+2)	Talento Adicional
2°	12 + (mod. x2)	+1	+3	+0	+2 (+3)	Talento Adicional
3°	18 + (mod. x3)	+2	+3	+1	+3 (+4)	—
4°	24 + (mod. x4)	+3	+4	+1	+4 (+5)	Talento Adicional
5°	30 + (mod. x5)	+3	+4	+1	+5 (+6)	—
6°	36 + (mod. x6)	+4	+5	+2	+6 (+7)	Talento Adicional
7°	42 + (mod. x7)	+5	+5	+2	+7 (+8)	—
8°	48 + (mod. x8)	+6/+1	+6	+2	+8 (+9)	Talento Adicional
9°	54 + (mod. x9)	+6/+1	+6	+3	+9 (+10)	—
10°	60 + (mod. x10)	+7/+2	+7	+3	+10 (+11)	Talento Adicional

* Entre parênteses estão as graduações em perícias para humanos, que recebem um bônus racial de +1.
** Modificador de Constituição.

Capítulo 2
PERÍCIAS



Se você pretende lutar na moto, é melhor ter muitas graduações em Pilotar

Para aprender uma nova técnica secreta com um grande mestre, o ninja em treinamento Ji-Ji-Raia deve primeiro descobrir seu prato favorito. A treinadora de monstros Lisa Mars quer decifrar uma antiga escritura que revela a existência de um pokémonstro lendário.

No jogo *4D&T*, todas essas façanhas — que não envolvem combate direto — são resolvidas utilizando perícias. Nesses casos, respectivamente, elas seriam Pesquisa e Decifrar Escrita.

Grupos de Perícias

As perícias são reunidas em 11 grupos: **Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Manipulação, Máquinas, Medicina e Sobrevivência.** Cada uma contém uma certa quantidade de perícias.

Cada personagem tem direito a um certo número de grupos:

- **Combatentes e Conjuradores têm 1 grupo.**
- **Especialistas têm 2 grupos.**
- **Humanos têm um grupo a mais.**
- **Aliens têm um grupo a menos.**

A maioria dos personagens tem apenas um grupo. Alguns (aliens Combatentes ou Conjuradores) não têm nenhum. E alguns, muito versáteis, podem possuir dois grupos (um humano Combatente ou Conjurador, um Especialista não-humano) ou até três (um humano Especialista).

Os grupos são escolhidos no 1° nível e não podem ser mudados mais tarde. Mas um personagem pode, se quiser, adquirir perícias que não tenha através do talento Perícia Extra.

Graduações

Uma vez escolhido um grupo, você recebe em cada perícia daquele grupo uma graduação igual a seu nível de personagem. Portanto, quanto maior seu nível, mais altas suas graduações.

Isso quer dizer que, um personagem de 2° nível com o grupo Animais tem 2 graduações em todas as perícias do grupo Animais. Nesse caso, Adestrar Animais, Cavalgar, Conhecimento (Ciências Naturais), Observar, Ouvir, Profissão, Sobrevivência e Usar Cordas.

Humanos recebem uma graduação extra em todas as perícias que possuem. Então, um humano de 3° nível tem 4 graduações em suas perícias, em vez de 3.

Testes de Perícias

Para fazer um teste de perícia, joga-se 4D + modificador de perícia. Esse modificador é igual a: graduação da perícia + modificador da habilidade + modificadores diversos.

Graduação da Perícia: a graduação de um personagem em uma perícia é igual a seu próprio nível. Perícias podem ser usadas mesmo sem graduações — isso é chamado de "fazer um teste sem treinamento".

Modificador de Habilidade: o modificador de habilidade usado no teste da perícia pertence à habilidade-chave da mesma, a habilidade associada a seu uso. Cada perícia tem uma habilidade-chave. Por exemplo, Equilíbrio tem Destreza como habilidade-chave. Isso quer dizer que, se você tem uma alta Destreza, tem mais chances de ser bem-sucedido em um teste de Equilíbrio e quaisquer outras perícias com esta habilidade-chave.

Modificadores Diversos: podem ser bônus fornecidos por raças, talentos ou circunstâncias favoráveis; ou penalidades impostas por fazer algo difícil.

Como as Perícias Funcionam

Grupos e Graduações: o ninja Himitsu é um Combatente de 1° nível. Ele recebe um grupo de perícias por ser um Combatente e um extra por ser humano. Ele escolhe os grupos Esporte e Investigação.

O grupo Esporte tem as perícias Acrobacia, Adestrar Animais, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (Atualidades, Estratégia), Equilíbrio, Escalar, Jogos, Natação, Pilotar, Saltar e Usar Cordas.

O grupo Investigação tem as seguintes perícias: Avaliação, Conhecimento (Ciências Comportamentais, Civil, Manha), Disfarce, Furtividade, Intimidar, Investigar, Observar, Procurar, Obter Informações, Ouvir, Pesquisa, Sentir Motivação, Sobrevivência.

Isso significa que Himitsu tem agora +2 de graduações em todas essas perícias: +1 por seu nível de personagem, e +1 por ser humano. Ele ganhará uma nova graduação cada vez que subir de nível.

Habilidades-chave: cada perícia recebe um modificador baseado em uma habilidade do personagem. Essa é a habilidade-chave da perícia.

O ninja tem Destreza 16, que concede um bônus de +3. As perícias Acrobacia, Cavalgar, Equilíbrio, Furtividade, Pilotar e Usar Cordas usam Destreza como habilidade-chave. Então, somando 2 graduações de cada perícia, o modificador final para cada uma é +5.

Himitsu tem Inteligência 13 (modificador de +1), as perícias Conhecimento, Investigar, Pesquisa e Procurar usam Inteligência como

Henshin

Metamorfose. Transformação.

Muitos super-heróis japoneses, sobretudo os vários Kamen Riders, gritam essa palavra ao assumir suas formas de herói.

Hentai

Tarado. Pervertido.

Hentai também se refere a anime e mangá de conteúdo erótico.

habilidade-chave. Somando 2 graduações de cada perícia, o modificador final para cada uma é +3.

O ninja tem uma grande Força 18 (+4). Suas duas únicas perícias baseadas em Força — Escalar e Natação — somam um modificador final +6.

Concentração é a única perícia baseada em Constituição. Himitsu tem uma mediana Cons 11 (+0), sendo que seu modificador final na perícia é apenas +2.

Com sua Sabedoria 14, o ninja tem um modificador de +2. Suas perícias com essa habilidade-chave são Avaliação, Jogos, Observar, Obter Informações, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência. Modificador final: +4.

A habilidade mais baixa de Himitsu é seu Carisma 8, que impõe um redutor de –1. Essa é a habilidade-chave para as perícias Adestrar Animais, Disfarce e Intimidar. De seus 2 de graduação, uma é cancelada pelo redutor, totalizando +1 como modificador final.

Raças e Talentos: humanos recebem +1 de graduação em todas as perícias que possuem.

Algumas raças concedem bônus em perícias. Por exemplo, se Himitsu fosse um membro da raça kemono, ele receberia +2 em Ouvir, Observar e Procurar. Embora tenham o mesmo efeito final, bônus em perícias não são o mesmo que graduações (não servem, por exemplo, para satisfazer pré-requisitos).

Alguns talentos também oferecem bônus em perícias. O talento Prontidão, por exemplo, oferece +2 em Ouvir e Procurar. E o talento Foco em Perícia oferece +3 em qualquer perícia à escolha do jogador.

Himitsu decide adquirir o talento Foco em Perícia: Furtividade. Ele já tinha um modificador final +6. Agora, esse modificador aumenta para +9 nessa perícia.

Testes de Perícias: quando Himitsu faz um teste de perícia, ele rola 4D e soma ao resultado dos dados seu modificador final de perícia. Quanto maior o resultado, melhor o desempenho ao executar a tarefa.

Em média, uma rolagem de 4D vai resultar entre 12 e 16. Himitsu é melhor nas perícias Escalar e Natação, que com seu modificador final +6 significam um resultado médio 18 a 22. Uma vez que a maioria das tarefas medianas tem CD 10, esse ninja raramente vai falhar em nadar e escalar paredes.

Testes Resistidos: ao entrar furtivamente na base secreta do Grupo de Combate a Monstros, o ninja tenta passar pelos guardas sem ferí-los. Para isso ele resolve fazer um teste de Furtividade. Himitsu rola 4D e consegue um 15. Somando seu modificador +9, seu resultado final é 24.

Agora, os guardas fazem um teste de Ouvir para tentar escutar o ninja sorrateiro. Os dois têm um modificador final de +1. O Mestre joga 4D uma vez para cada um deles, e consegue um 12 e um 20. Os resultados finais dos mercenários são 13 (12+1) e 21 (20+1). Nenhum deles percebe o intruso e continuam a patrulhar, verificando outra parte da base.

Testes sem Treinamento: logo após despistar os soldados, o ninja avança para encontrar os alojamentos dos agentes de elite. Ele acha uma porta eletrônica trancada, e decide forçar a fechadura. Himitsu faz um teste de Abrir Fechaduras – ele não tem esta perícia, mas vai tentar mesmo assim. Abrir Fechaduras é baseada em Destreza. Ele rola 4D e consegue um bom 14. Com seu modificador +3 por Destreza, o resultado final é 17. Mas a Classe de Dificuldade é 25. Então, ele falhou no teste. Não pode entrar por aquela porta.

Testes Contra uma Classe de Dificuldade (CD): Himitsu continua a procurar, seguindo o corredor, mas percebe alguém chegando. Não há onde se esconder. Ele vai tentar saltar para agarrar-se às tubulações no teto. Seu modificador final para Saltar é +6. O Mestre diz que a Classe de Dificuldade para esse salto é 15. O ninja aventureiro obtém 16, somando um total 22. Ele é bem-sucedido em pendurar-se nos tubos.

Classe de Dificuldade (CD)

Alguns testes são feitos contra uma Classe de Dificuldade (CD). Uma CD é um número determinado pelas regras ou escolhido pelo Mestre. O jogador precisa alcançar esse número-alvo para ter sucesso.

Esses são alguns exemplos de Classe de Dificuldade, seguidos por tarefas e as perícias certas para realizá-las:

Muito fácil (0): notar alguém completamente visível (Observar).

Fácil (5): escalar uma corda com nós (Escalar).

Mediana (10): ouvir um guarda se aproximando (Ouvir).

Difícil (15): convencer um adversário hostil a ouví-lo antes de atacar (Diplomacia).

Desafiador (20): nadar contra uma correnteza forte (Natação).

Formidável (25): destrancar uma fechadura de qualidade mediana (Abrir Fechaduras).

Heróico (30): saltar sobre um desfiladeiro de dez metros (Saltar).

Super-Heróico (35): convencer uma bela princesa alienígena de que você é o mais perfeito espécime da raça humana e, portanto, seu noivo ideal (Blefar).

Quase Impossível (40): trancar a gaveta e jogar a chave lá dentro (Prestidigitação).

Testes Resistidos

Alguns testes de perícia são resistidos. Eles são feitos contra o resultado do teste de perícia de outro personagem.

No caso de empates em testes resistidos, o personagem com o maior valor de habilidade-chave vence. Se os valores são iguais, outra jogada deve ser feita.

Esses são os testes resistidos mais comuns, com a perícia testada X perícia resistida:

- **Passar silenciosamente por alguém sem ser ouvido (Furtividade X Ouvir).**
- **Enganar alguém (Blefar X Sentir Motivação).**
- **Esconder-se de alguém (Esconder-se X Observar).**
- **Fingir ser alguém (Disfarce X Observar).**
- **Amarrar um prisioneiro firmemente (Usar Cordas X Arte da Fuga).**
- **Roubar uma bolsa (Prestidigitação X Observar).**

Testes sem Treinamento

Geralmente, se um personagem tenta usar uma perícia na qual não tenha nenhuma graduação, ele faz um teste de perícia normal, como foi descrito. O modificador de perícia não inclui graduações (que o personagem não possui). Ele recebe outros modificadores, de habilidade-chave, por exemplo.

Humanos *não* recebem seu bônus racial de +1 de graduação em testes de perícias sem treinamento.

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar uma perícia mais fácil ou mais difícil de usar, resultando em um bônus ou penalidade no modificador, ou mudando a CD do teste.

Em casos especiais, o Mestre pode alterar as chances de sucesso de quatro maneiras:

1) Conceder ao utilizador da perícia um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem o desempenho, como ter as ferramentas perfeitas para a tarefa, obter ajuda de outro personagem ou trabalhar sob condições significativamente melhores que o normal.

2) Conceder ao utilizador da perícia uma penalidade de –2 para representar circunstâncias que atrapalham o desempenho, como utilizar ferramentas improvisadas ou possuir informação errada.

3) Reduzir a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como ter uma audiência amigável ao fazer um teste de Atuação, ou procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Procurar.

4) Aumentar a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como ter que fazer um teste de Atuação para uma platéia hostil, ou procurar por um frasco de poção em um laboratório bagunçado com um teste de Procurar.

Condições que afetem a habilidade do personagem para utilizar a perícia mudam o modificador da perícia. Condições que modifiquem o quão bem o personagem deve realizar a perícia para obter um sucesso mudam a CD. Um bônus no modificador do personagem ou uma redução na CD do teste têm o mesmo resultado — ambos criam uma chance melhor de sucesso. Mas representam circunstâncias diferentes e, às vezes, essa diferença é importante.

Por exemplo, o caçador de demônios Tenzou chegou à cidade em busca de pistas sobre um youkai maligno nela existente. Ele tenta conversar com os moradores locais, e o Mestre pede um teste de Obter Informações com CD 15. Para deixar os moradores mais confortáveis, Tenzou inicialmente se oferece para ajudar em pequenas tarefas diárias, e conduz a conversa com sutileza na direção do tópico de seu interesse. Devido a isso, o Mestre oferece um bônus de +2 no teste.

Infelizmente, a única moradora com alguma informação importante é Marlinda, uma jovem mimada que desde o início antipatizou com Tenzou, uma vez que ele acidentalmente destruiu seu jardim. Por isso, a dificuldade do teste será 17 em vez de 15.

Regra Opcional: Bônus de Sinergia

Muitas perícias aparecem em mais de um grupo. Por exemplo, a perícia Natação aparece em Esportes e Sobrevivência, porque você pode saber nadar por hobby ou necessidade.

A maioria dos personagens tem apenas um grupo de perícias. Se você tem dois grupos, e uma mesma perícia aparece em ambos, recebe um bônus de +2 em testes com essa perícia.

Se você tem três grupos (o máximo possível), e uma mesma perícia aparece em todos, recebe um bônus de +4 em testes com essa perícia.

Vejamos um humano Especialista com os grupos Arte, Ciência e Sobrevivência. Ele recebe um bônus total de sinergia de +4 em Observar e Ouvir, porque estas perícias fazem parte dos três grupos.

Kaijin

Termo popular para monstros de tamanho humano, como os adversários de Kamen Rider.

Ferramentas

Algumas perícias, como Abrir Fechaduras, Cura e Reparos, exigem ferramentas e instrumentos adequados. Sem elas, um personagem ainda pode tentar usar a perícia, mas sofre uma penalidade de –4 no teste.

Você pode improvisar ferramentas rudimentares para a tarefa (por exemplo, usar um grampo para Abrir Fechaduras). Se o Mestre deixar, a penalidade é reduzida para –2 (em vez de –4), graças à improvisação. Normalmente leva-se algum tempo (de alguns minutos a uma hora ou mais) para juntar ferramentas improvisadas, e isso também pode exigir um teste de perícia.

Prestar Ajuda

Em algumas situações, personagens podem cooperar para realizar uma tarefa. Um personagem é escolhido como o líder do esforço, enquanto os outros tentam ajudá-lo.

Para prestar ajuda, cada ajudante deve ser bem-sucedido em um teste de perícia com CD 10. Em caso de sucesso, o líder ganha um bônus de +2 em seu próprio teste. O bônus é cumulativo. Então, três ajudantes bem-sucedidos adicionam um bônus de +6 ao teste do líder.

Em alguns casos não é possível ajudar, ou não é possível ter um grande número de ajudantes. Por exemplo, seria complicado ter mais de duas pessoas tentando abrir uma fechadura ao mesmo tempo. O Mestre diz o número máximo de ajudantes que um líder pode ter.

Muitas tarefas não podem ser realizadas por cooperação, mesmo que todos estejam fazendo a mesma coisa. Por exemplo, para passar silenciosamente diante de uma porta sem chamar a atenção da sentinela, todos devem fazer testes individuais de Furtividade — não é possível cooperar com alguém para fazer silêncio.

Testes de Habilidade

Em alguns casos, quando quiser tentar algo que nenhuma perícia prevê, você faz um teste de habilidade: uma jogada de 4D somada ao modificador da habilidade apropriada. Isso é igual a testar uma perícia sem treinamento.

O Mestre diz a CD, ou considera um teste resistido, quando dois personagens estão envolvidos em uma competição.

Em alguns casos, o teste da habilidade não envolve sorte. Por exemplo, quando dois personagens disputam braço-de-ferro, o mais forte simplesmente vence. No caso de valores idênticos, são feitos testes resistidos de Força.

Aqui estão alguns exemplos de testes de habilidade, seguidos pela habilidade-chave testada:

- **Forçar uma porta emperrada ou trancada (Força).**
- **Evitar que um objeto caia (Destreza).**
- **Segurar o fôlego (Constituição).**
- **Escapar de um labirinto (Inteligência).**
- **Reconhecer alguém que já viu antes (Sabedoria).**
- **Ser percebido em uma multidão (Carisma).**

Descrição das Perícias

Este trecho explica todas as perícias. Em certas ocasiões, com aprovação do Mestre, será



Diplomacia, Blefar, Disfarce... Por que brigar, quando é mais divertido enganar?

Os Grupos e suas Perícias

Animais

- Adestrar Animais (Car)
- Cavalgar (Des)
- Conhecimento (Ciências Naturais) (Int)
- Observar (Sab)
- Ouvir (Sab)
- Profissão (Int)
- Sobrevivência (Sab)
- Usar Cordas (Des)

Arte

- Arte da Fuga (Des)
- Atuação (Car)
- Avaliação (Sab)
- Concentração (Cons)
- Conhecimento (Arte, Cultura Popular, Teologia e Filosofia) (Int)
- Identificar Magia (Int)
- Jogos (Sab)
- Observar (Sab)
- Procurar (Int)
- Ofícios (Artes Plásticas, Escrita) (Int)
- Ouvir (Sab)
- Prestidigitação (Des)
- Profissão (Int)

Ciência

- Avaliação (Sab)
- Conhecimento (todos) (Int)
- Identificar Magia (Int)
- Navegação (Int)
- Observar (Sab)
- Procurar (Int)
- Ofícios (Farmacêutica, Química) (Int)
- Operar Mecanismo (Int)
- Ouvir (Sab)
- Pesquisa (Int)
- Profissão (Int)
- Reparos (Int)
- Sobrevivência (Sab)
- Usar Computador (Int)

Crime

- Abrir Fechaduras (Des)
- Arte da Fuga (Des)
- Avaliação (Sab)
- Conhecimento (Atualidades, Manha, Negócios) (Int)
- Demolição (Int)
- Disfarce (Car)
- Furtividade (Des)
- Observar (Sab)
- Procurar (Int)
- Obter Informações (Sab)
- Operar Mecanismo (Int)
- Ouvir (Sab)
- Prestidigitação (Des)
- Sentir Motivação (Sab)

Esporte

- Acrobacia (Des)
- Adestrar Animais (Car)
- Cavalgar (Des)
- Concentração (Cons)
- Conhecimento (Atualidades, Estratégia) (Int)
- Equilíbrio (Des)
- Escalar (For)
- Jogos (Sab)
- Natação (For)
- Pilotar (Des)
- Saltar (For)
- Usar Cordas (Des)

Idiomas

- Conhecimento (Arcano, Ciências Comportamentais) (Int)
- Decifrar Escrita (Int)
- Falar Idioma
- Identificar Magia (Int)
- Obter Informações (Sab)
- Ouvir (Sab)
- Pesquisa (Int)
- Profissão (Int)
- Sentir Motivação (Sab)
- Usar Computador (Int)

Investigação

- Avaliação (Sab)
- Conhecimento (Ciências Comportamentais, Civil, Manha) (Int)
- Disfarce (Car)
- Furtividade (Des)
- Intimidar (Car)
- Investigar (Int)
- Observar (Sab)
- Procurar (Int)
- Obter Informações (Sab)
- Ouvir (Sab)
- Pesquisa (Int)
- Sentir Motivação (Sab)
- Sobrevivência (Sab)

Manipulação

- Atuação (Car)
- Blefar (Car)
- Conhecimento (Atualidades, Ciências Comportamentais, Cultura Popular, Manha) (Int)
- Diplomacia (Car)
- Intimidar (Car)
- Jogos (Sab)
- Obter Informações (Sab)
- Prestidigitação (Des)
- Sentir Motivação (Sab)

Máquinas

- Abrir Fechaduras (Des)
- Avaliação (Sab)
- Conhecimento (Ciências Físicas, Tecnologia) (Int)
- Demolição (Int)
- Observar (Sab)
- Ofícios (Eletrônica, Estruturas, Mecânica) (Int)
- Operar Mecanismo (Int)
- Ouvir (Sab)
- Pesquisa (Int)
- Pilotar (Int)
- Profissão (Int)
- Reparos (Int)
- Usar Computador (Int)

Medicina

- Avaliação (Sab)
- Concentração (Cons)
- Conhecimento (Ciências Naturais) (Int)
- Cura (Sab)
- Observar (Sab)
- Ofícios (Farmacêutica)
- Ouvir (Sab)
- Pesquisa (Int)
- Profissão (Int)

Sobrevivência

- Arte da Fuga (Des)
- Conhecimento (Ciências Naturais, Geografia) (Int)
- Escalar (For)
- Furtividade (Des)
- Natação (For)
- Navegação (Int)
- Observar (Sab)
- Procurar (Int)
- Ouvir (Sab)
- Saltar (For)
- Sobrevivência (Sab)
- Usar Cordas (Des)

Kaiju

Termo popular para monstros gigantes (também conhecidos como daikaiju), como os adversários de Ultraman.

Godzilla é a mais famosa dessas criaturas.

possível usar perícias de outras formas que não apareçam aqui — por exemplo, usar a perícia Acrobacia para impressionar uma platéia, em vez de Atuação.

Abrir Fechaduras (Des)

A dificuldade para abrir uma fechadura pode variar de 20 (uma fechadura muito simples) a 40 (um cofre de segurança), de acordo com sua qualidade. Tentar abrir uma fechadura sem ferramentas de ladrão impõe uma penalidade de –2 no teste.

Acrobacia (Des)

Você consegue pular, desviar, fazer cambalhotas e outros feitos acrobáticos. Essa perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8).

Adestrar Animais (Car)

Você sabe treinar ou lidar com animais, tanto para conduzir cavalos puxando uma carroça como para comandar um monstro de estimação em batalha.

Arte da Fuga (Des)

Essa perícia serve para escapar de amarras, algemas, ou para passar através de espaços apertados. Ela sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8). É resistida contra um teste de Usar Cordas do oponente (mas ele recebe um bônus de +10).

Atuação (Car)

A perícia serve para impressionar uma audiência com música, canto, poesia ou outra manifestação artística.

Avaliação (Int)

Com essa perícia, você pode estimar o valor de alguma coisa, conseguindo diferenciar entre uma peça de qualidade e uma falsa ou inferior.

Blefar (Car)

Essa perícia é usada para fazer o improvável parecer possível. Você pode mentir, enganar ou levar outras pessoas a tirar conclusões erradas a respeito de um assunto ou questão. Um teste de Blefar é resistido contra o teste de Sentir Motivação da pessoa que sofre o blefe.

Cavalgar (Des)

Você sabe montar em animais treinados para montaria, como cavalos, camelos, elefantes e outros. Animais ou monstros que não sejam adequados como montaria impõem uma penalidade de –5 em todos os testes de Cavalgar.

Concentração (Cons)

Você sabe como ignorar distrações e se manter focado em uma tarefa específica. Um personagem faz um teste de Concentração toda vez que pode ser distraído (ao receber dano, sob clima ruim...) enquanto está fazendo alguma coisa que exija sua total atenção — geralmente lançar uma magia, manter uma magia ativa, consertar um mecanismo...

Conhecimento (Int)

Conhecimento representa o estudo de algum tipo de assunto, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica. Cada assunto é uma perícia separada:

Arcano: o oculto, a magia e o sobrenatural, astrologia, numerologia e assuntos semelhantes.

Arte: artes finas e gráficas, incluindo história da arte e técnicas artísticas. Artes antigas, arte moderna, fotografia, e artes performáticas, como música e dança etc.

Atualidades: eventos recentes nos jornais, esportes, política, entretenimento e assuntos estrangeiros.

Ciências Comportamentais: Psicologia, Sociologia e Criminologia.

Ciências Físicas: Astronomia, Química, Matemática, Física e Engenharia.

Ciências Naturais: Biologia, Botânica, Genética, Geologia e Paleontologia. Medicina e autópsia.

Civil: Direito, Legislação, Litígios, Direitos e obrigações legais. Processos e instituições governamentais e políticas.

Cultura Popular: música e personalidades, filmes e livros, lendas urbanas, quadrinhos, ficção científica, anime, mangá e jogos, entre outros.

Estratégia: técnicas e táticas para posicionar e manobrar forças em combate.

História: eventos, personalidades e culturas do passado. Arqueologia e antigüidades.

Manha: cultura urbana e das ruas, personalidades do submundo local e acontecimentos.

Negócios: procedimentos, estratégias de investimentos e estruturas de corporações. Procedimentos burocráticos e como navegar entre eles.

Tecnologia: avanços e novidades em tecnologia de ponta, e informação necessária para identificar vários aparelhos tecnológicos.

Teologia e Filosofia: artes liberais, ética, conceitos filosóficos e o estudo da fé, prática e experiência religiosa.



Em um laboratório, golpes de espada e magias não adiantam muito...

Kakkoii

De boa aparência.

Elogio muito usado por jovens para pessoas, roupas, veículos ou mesmo monstros de visual impressionante.

Cura (Sab)

Com essa perícia, você pode tratar de pessoas e criaturas feridas, evitando que morram ou fazendo com que se recuperem mais rápido. Você também pode tratar de doenças ou venenos. Um teste de Cura recupera 1 PV (apenas uma vez por dia para cada personagem).

Decifrar Escrita (Int)

Essa perícia serve para decifrar idiomas antigos, esquecidos ou desconhecidos, como inscrições encontradas em masmorras antigas ou naves alienígenas.

Demolição (Int)

Você sabe instalar, preparar, armar e detonar explosivos de maneira eficiente e segura.

Diplomacia (Car)

Essa perícia é usada para persuadir outras pessoas e mudar a opinião delas. Você pode convencer as autoridades de que *realmente* viu um monstro, fazer um guarda deixar você passar, persuadir um inimigo a render-se sem lutar, evitar ser massacrado por um alien poderoso...

Disfarce (Car)

Com maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua própria aparência ou imitar outra pessoa.

Não-humanos podem usar essa perícia para fingir ser humanos. Notar um não-humano exige um teste de Observar com CD 10, ou o teste de Disfarce do alvo se este for mais alto.

Equilíbrio (Des)

Você consegue se equilibrar ao andar em superfícies precárias, como o alto de um muro estreito (CD 10) ou mesmo uma corda esticada (CD 20). Essa perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8).

Escalar (For)

Essa perícia serve para subir em paredes, descer por muros e encostas escarpadas, subir em árvores ou em outras superfícies muito inclinadas. Ela sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8).

Esconder-se (Des)

Com essa perícia, você encontra locais adequados onde pode permanecer sem ser visto. Ela sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8). Um teste de Esconder-se é resistido pelo teste de Observar de qualquer um que possa vê-lo.

Falar Idioma (Int)

Essa perícia permite a você falar, ler e escrever em mais de um idioma. Para cada graduação, você ganha um idioma extra à sua escolha. Você nunca faz testes de Falar Idioma — ou sabe o idioma, ou não sabe.

Furtividade (Des)

Essa perícia é usada quando você quer se mover sem ser ouvido. Ela sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou pesada (–8). Um teste de Furtividade é resistido pelo teste de Ouvir de qualquer um que possa ouví-lo.

Identificar Magia (Int)

Essa perícia é usada para identificar magias quando são lançadas, ou magias que já estejam em efeito em um lugar específico, ou ainda outros efeitos mágicos.

Intimidar (Car)

Você consegue forçar alguém a fazer o que você quer, usando ameaças e coação. Bem útil para afugentar bandidos e monstros fracos sem precisar lutar com eles.

Investigar (Int)

Você consegue extrair mais informações de pistas e evidências, e sabe as coletar corretamente para análise posterior. Pegadas, impressões digitais, amostras de DNA e outras pistas podem ser encontradas e identificadas com essa perícia.

Jogos (Sab)

Você conhece diversos jogos de azar (mas que, na verdade, envolvem uma boa dose de habilidade) e sabe como jogar e trapacear neles. Também é preciso estar familiarizado com videogames, RPGs e outros jogos exóticos.

Natação (For)

Com essa perícia, você pode nadar, mergulhar e nadar abaixo da superfície. Ela sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8).

Navegação (Int)

Com essa perícia um personagem consegue encontrar o caminho para um lugar distante sem mapas, indicações ou outras instruções específicas; ou se orientar e traçar caminhos apenas usando referências como pontos cardeais ou coordenadas, como latitude e longitude.

Observar (Sab)

Essa perícia é usada para perceber coisas de maneira passiva, ou seja, sem que o personagem esteja efetivamente procurando por elas. Observar serve para notar uma pessoa ou criatura escondida. Normalmente, o teste é resistido pelo resultado de Esconder-se do personagem que está tentando não ser visto.



Usar computador não mata monstros, mas tem outras vantagens

Obter Informações (Car)

Você consegue levantar informações com seus contatos a respeito de algum acontecimento ou fato da região – como a localização de uma masmorra, ou o esconderijo de um bandido.

Ofícios (Int)

Ofícios na verdade são várias perícias diferentes, destinadas a fabricar objetos em geral. Cada um corresponde a uma perícia diferente: Artes Plásticas, Eletrônica, Escrita, Estruturas, Farmacêutica, Mecânica, Química.

Operar Mecanismo (Int)

Com essa perícia você pode sabotar aparelhos mecânicos diversos, sendo assim capaz de desarmar armadilhas, enguiçar fechaduras, sabotar veículos...

Ouvir (Sab)

Essa perícia é utilizada para ouvir qualquer tipo de som, seja uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar silenciosamente. Normalmente, um teste de Ouvir é resistido contra o resultado do teste de Furtividade de outro personagem ou criatura.

Pesquisa (Int)

Essa perícia serve para descobrir informações sobre um determinado assunto através de livros, documentos ou Internet.

Pilotar (Des)

Você sabe manobrar veículos terrestres (automóveis, motos, tanques, tratores...), voadores (aviões, espaçonaves...), aquáticos (barcos, navios, lanchas...) e mechas.

Prestidigitação (Des)

Você consegue esconder pequenos objetos nas mãos ou em seu próprio corpo, surrupiar e colocar coisas pequenas em bolsos alheios, e fazer pequenos truques com moedas e cartas de baralho. Essa perícia sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8).

Procurar (Int)

Quando está olhando atentamente para uma coisa ou local, você percebe detalhes que podem ser úteis ou encontra algo que estava procurando.

Profissão (Sab)

Essa perícia diz como você é bom na profissão escolhida, e como consegue aumentar sua renda ao exercer essa profissão.

Reparos (Int)

Com essa perícia, você pode consertar aparelhos quebrados e danificados, e também restaurar Pontos de Vida em andróides, máquinas e mechas.

Saltar (For)

Essa perícia é usada para saltos longos e arriscados. Ela sofre um redutor quando utilizada por personagens usando armadura média (–5) ou armadura pesada (–8).

Sentir Motivação (Sab)

Com essa perícia, você pode dizer quando está sendo enganado ou discernir se uma pessoa está agindo de forma estranha. Um sucesso no teste faz com você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Blefar).

Sobrevivência (Sab)

Essa perícia é usada para caçar animais, reconhecer rastros de criaturas selvagens, guiar um grupo através de uma floresta, ou reconhecer e evitar perigos da natureza. Sobrevivência não permite seguir rastros difíceis, a menos que você tenha o talento Rastrear.

Usar Computador (Int)

Essa perícia é usada para fazer diversas operações em um computador, como entrar em um sistema, desenvolver programas ou controlar aparelhos ligados a um computador específico.

Usar Cordas (Des)

Com essa perícia você pode amarrar, desamarrar ou arremessar cordas. Para amarrar um prisioneiro, você faz um teste de Usar Cordas com um bônus de +10. Se quiser escapar, esse prisioneiro precisa fazer um teste de Arte da Fuga resistido contra seu teste de Usar Cordas (é mais fácil amarrar alguém do que escapar das amarras).

Posso usar outras perícias?

Você dificilmente vai encontrar em outros jogos qualquer perícia que não exista aqui. No entanto, *Primeira Aventura* e *Ação* têm regras muito mais detalhadas para perícias, com mais exemplos de CDs e utilizações. Elas também permitem, por exemplo, comprar perícias separadamente (não em grupos) e ter graduações diferentes em cada uma. Se você tem acesso a esses jogos, fique à vontade para usar seus sistemas de perícias.

As regras normais de *4D&T* para perícias são limitadas, mas muito mais simples e rápidas que em qualquer outro jogo OGL. Você também pode, se quiser, usar essas regras em conjunto com outros títulos.

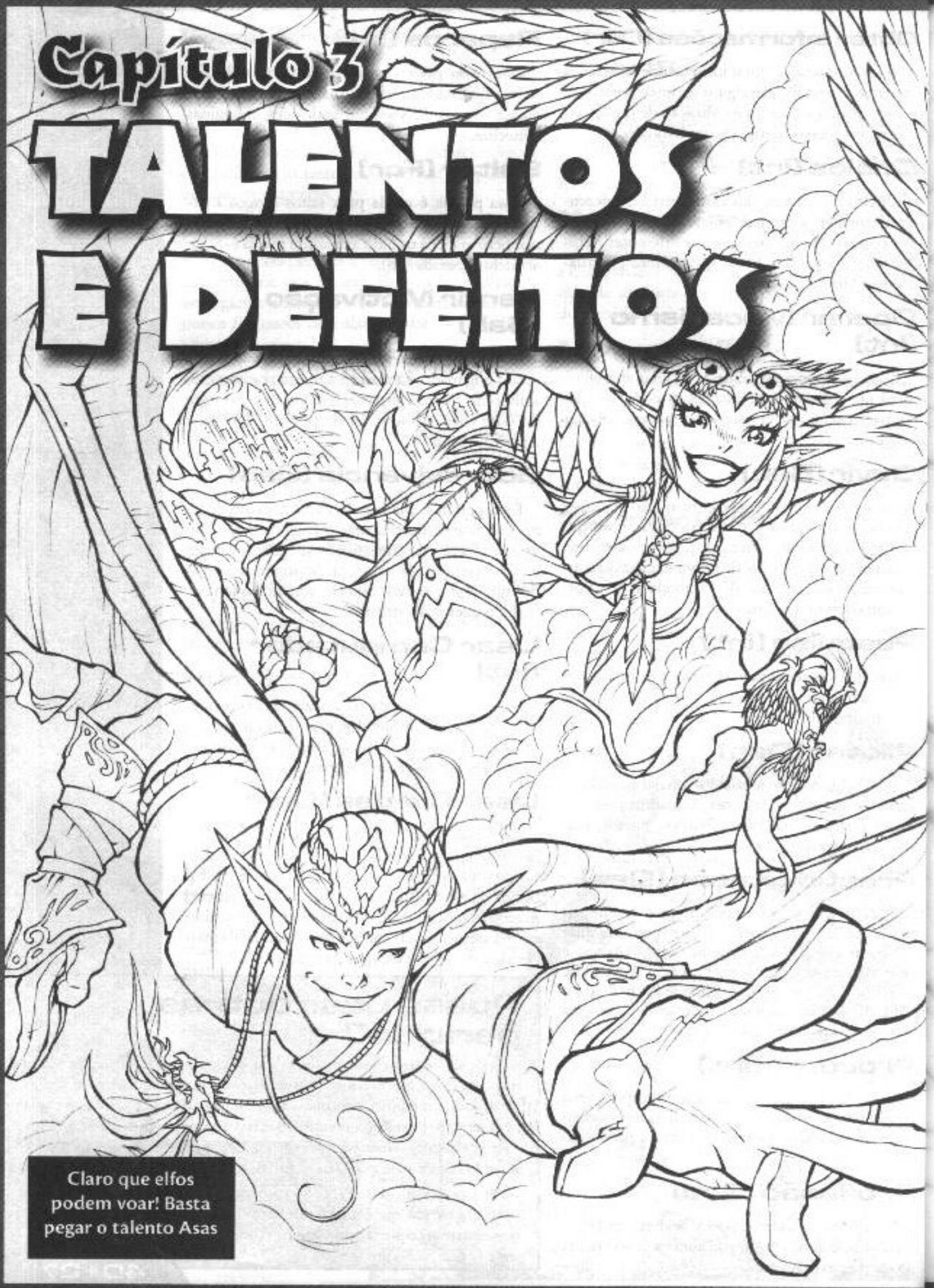
Kami

Deus. Grande espírito.

O Deus cristão é normalmente chamado kami-sama.

Capítulo 3

TALENTOS E DEFEITOS



Claro que elfos podem voar! Basta pegar o talento Asas

Talentos

Talentos são vantagens especiais que oferecem certas capacidades a um personagem, ou melhoram as que ele já possuía. A maior parte dos poderes especiais de um Defensor é proporcionada por talentos. Por exemplo, como um Combatente de 1° nível, Hayashi pode possuir três talentos quaisquer, pelos seguintes motivos:

• Um talento por ser um personagem de 1° nível (todos os personagens ganham um talento no 1° nível).

• Um talento por ser um Combatente de 1° nível. Todas as três classes básicas (Combatentes, Conjuradores, Especialistas) ganham um talento no 1° nível, sendo esta uma habilidade de classe.

• Um talento por ser humano. Todos os personagens de raça humana ganham um talento extra no 1° nível. Aliens, andróides, elfos, kemonos e youkais não recebem esse talento.

Assim, Hayashi já começa o jogo com três talentos. Ele escolhe Bola de Energia (que permite disparar uma carga de energia), Foco em Arma: Bola de Energia (oferece +1 em ataques com suas bolas de energia) e Foco em Perícia: Blefar (oferece +3 em testes de Blefar).

Chegando ao 2° nível de Combatente, o aventureiro tem direito a um novo talento (oferecido pela classe). Ele escolhe Sentidos Especiais: Visão Aguçada, que oferece um bônus de +8 em testes de Observar.

No 3° nível, Hayashi recebe outro talento (oferecido a qualquer personagem de 3° nível) e escolhe Técnica Secreta Aprimorada: *Invisibilidade*. Ele pode, uma vez por dia, lançar a magia *Invisibilidade* como um Conjurador de nível igual a seu nível de personagem.

Adquirindo Talentos

Ao contrário das perícias, talentos não têm graduações. Ou você tem, ou não tem. Você ganha talentos de três formas:

Talentos por Nível: todo personagem (incluindo pessoas comuns) ganha um talento no 1° nível, e novamente no 3°, 6° e 9° níveis.

Talentos por Classe: todo Combatente ou Especialista ganha um talento no 1° nível, e novamente no 2°, 4°, 6°, 8° e 10° níveis. Todo Conjurador ganha um talento no 1° nível, e novamente no 5° e 10° níveis. Pessoas comuns não recebem estes talentos.

Talentos por Raça: humanos recebem um talento extra qualquer no 1° nível, à sua escolha. Aliens podem receber até dois talentos extras, mas de uma lista restrita. Elfos e Kemonos recebem Sentidos Especiais: Visão na Penumbra como um talento bônus. Youkais recebem Sentidos Especiais: Visão no Escuro como um talento bônus. Pessoas comuns também recebem estes talentos.

Pré-Requisitos

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, o personagem deve ter o valor de habilidade, graduação de perícia, Bônus Base de Ataque, bônus de resistência, outro talento ou qualquer outra exigência mencionada. Digamos, você não pode escolher o talento Asas se não pertence à raça andróide, elfo ou youkai. Por exemplo, a elfa Tália Vindiam acabou de atingir o 3° nível como Especialista, recebendo um talento novo (ela já tinha 4 talentos). Tália, então, se interessa pelo talento Usar Armadura Pesada, e verifica se consegue preencher os pré-requisitos.

O talento exige Usar Armadura Leve e Usar Armadura Média. A elfa, como todos os Especialistas, já sabe usar armaduras leves — mas não médias. Então, ela escolhe Usar Armadura Média para que no 4° nível, quando receber mais um talento, poderá escolher Usar Armadura Pesada.

Um personagem pode receber um talento no mesmo nível em que atingiu um pré-requisito. Digamos que, chegando ao 4° nível, Tália desista de armaduras pesadas e escolha o talento Técnica Secreta Aprimorada. O único pré-requisito é Bônus Base de Ataque +3. Ela acabou de conquistar esse BBA quando chegou a 4° nível, então pode pegar o talento.

Você não pode mais usar um talento se perder os requisitos exigidos por ele. Então, caso um veneno reduza sua Constituição e ela caia para menos de 11, você não poderá mais usar sua Regeneração (um talento que exige Cons 11 ou mais) até que sua Constituição seja restaurada a 11 ou mais.

Aparência Humana

Você é mais parecido com humanos.

Pré-requisitos: qualquer raça, exceto humana.

Benefícios: perceber a diferença entre você e um humano exige um teste de Observar (CD 20). Você também pode usar a perícia Disfarce para aumentar a dificuldade desse teste (CD 10 + resultado do teste de Disfarce). Veja a descrição da perícia Disfarce.

Normal: sem esse talento, notar um não-humano exige um teste de Observar (CD 10).

Aparência Inofensiva

Por algum motivo, você não parece perigoso. Talvez por ser uma garota, por parecer pequeno, fraco ou inválido. De qualquer forma, seu

Kawaii

Bonitinho. Meigo. Engraçadinho.

Elogio muito usado por meninas, referindo-se a coisas fofas (como bichos de pelúcia); por meninos, referindo-se a meninas bonitas; e por invasores do espaço, referindo-se às forças armadas da Terra...

Kemono

Gênero muito antigo de arte japonesa, com personagens animais em situações humanas, usado amplamente em desenho, pintura, anime, mangá e videogames.

aspecto pouco ameaçador apanha o adversário desprevenido.

Pré-requisitos: Car 13+, Bônus Base de Ataque +1.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em sua Iniciativa e testes de Diplomacia, apenas contra um oponente que nunca o viu lutar antes e que seja do mesmo tamanho ou maior.

Arena

Você é mais habilidoso agindo em determinado lugar ou terreno.

Benefícios: escolha um destes tipos de terreno: florestas, montanhas, pradarias (planícies, estepes e savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, regiões geladas, subterrâneos, áreas urbanas. Você recebe um bônus de +1 em todos os seus testes de perícias quando age nesse tipo de terreno.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes, cada vez escolhendo outro tipo de terreno.

Especial: você também pode escolher um lugar específico como sua arena, um vale, uma aldeia, um prédio, uma estrada, um navio... no entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como uma metrópole, país ou continente. Ou Tóquio. *Especialmente* Tóquio!

Armadura Natural

Sua pele é mais rígida que o normal para sua raça.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em sua Classe de Armadura.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes. Seus benefícios se acumulam.

Artes Marciais

Você é treinado na arte do combate desarmado, sendo capaz de causar mais dano com seus golpes.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +1.

Benefícios: com um ataque desarmado, você causa dano igual a 1D–2 + seu modificador de Força.

Especial: todos os personagens jogadores de *4D&T* recebem automaticamente os benefícios desse talento (veja abaixo o quadro "Artes Marciais para todos!").

Normal: sem esse talento, um personagem causa apenas dano igual a seu modificador de Força (no mínimo 1 ponto) com ataques desarmados.

Artes Marciais Aprimoradas

Você é altamente treinado na arte do combate desarmado e capaz de causar mais danos com seus golpes.

Pré-requisitos: Artes Marciais, Bônus Base de Ataque +4.

Benefícios: a margem de ameaça de seus golpes desarmados aumenta para 19 ou mais.

Normal: um personagem sem esse talento obtém um sucesso decisivo com um ataque desarmado apenas com 20 ou mais em 1D.

Artes Marciais Avançadas

Você é um grande mestre na arte do combate desarmado e capaz de causar danos sérios com seus golpes.

Pré-requisitos: Artes Marciais, Artes Marciais Aprimoradas, Bônus Base de Ataque +8.

Benefícios: quando você consegue um acerto decisivo em um ataque desarmado, causa o triplo de dano.

Normal: um ataque desarmado causa o dobro de dano em um acerto decisivo.

Asas

Você tem asas e pode voar. Podem ser emplumadas, de couro como asas de dragão, ou membranosas como asas de inseto, feitas de energia, ou com qualquer outra aparência. Suas asas desaparecem enquanto não estão sendo usadas.

Pré-requisitos: raça andróide, elfo ou youkai.

Benefícios: você pode voar, com velocidade de vôo igual a seu deslocamento em terra.

Especial: você pode adquirir esse talento até três vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe um novo par de asas, e sua velocidade de vôo é duplicada (com quatro asas) ou triplicada (com seis asas).

Ataque Final

Em situações de desespero, você é capaz de fazer um ataque devastador.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +3.

Benefícios: uma vez por dia, em caso de emergência, você pode usar uma rodada completa para realizar um ataque fulminante.

O Ataque Final acerta automaticamente (não é preciso um teste de ataque) e provoca dano igual a um acerto decisivo (dano multiplicado x2; ou x3

Artes Marciais para todos!

Criados em uma cultura praticante de artes marciais, personagens jogadores de *4D&T* (ou seja, todos os Defensores) dominam pelo menos uma forma de combate desarmado. Mesmo aqueles nativos de outros planetas ou dimensões receberam esse treinamento de alguma forma.

Por esse motivo, todos os personagens jogadores recebem automaticamente os benefícios do talento Artes Marciais, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos: eles podem, com ataques desarmados, causar dano igual a 1D–2 + seu modificador de Força. Também podem adquirir outros talentos que tenham Artes Marciais como pré-requisito (como Artes Marciais Aprimoradas, Golpe Poderoso, Bola de Energia, Rajada de Golpes...).

Apenas pessoas comuns (não-Defensores) precisam adquirir o talento Artes Marciais para receber seus benefícios.

com uma arma exótica com *Crítico Triplicado*, ou com o talento Artes Marciais Avançadas). Caso sobreviva ao dano, a vítima faz também um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou será destruída em uma explosão impressionante.

O Ataque Final pode ser usado apenas por personagens Perto da Morte (com 0 Ponto de Vida, mas ainda agindo normalmente).

A vítima tem direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano. O talento Evasão funciona contra este ataque.

Normal: um personagem pode fazer um Ataque Final (ou "golpe de misericórdia") sem precisar desse talento, mas apenas contra alvos indefesos. Nesse caso o atacante não precisa estar Perto da Morte, e pode atacar mais de uma vez por dia.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ganhar uma nova utilização do Ataque Final naquele dia.

Ataque Sentai

Você pode realizar um ataque fulminante em conjunto com seus aliados.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +1.

Benefícios: uma vez por dia, você pode reunir seus aliados Defensores em uma formação (com até 5 integrantes) para realizar um ataque fulminante.

O Ataque Sentai acerta automaticamente (não é preciso fazer um teste de ataque) e provoca dano igual a um acerto decisivo, mas multiplicado pelo número de integrantes na formação (ou seja, até x5). Caso o alvo sobreviva a esse dano, a vítima deve também fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou será destruída em uma explosão impressionante.

O Ataque Sentai consome uma rodada completa (para o líder e todos os aliados). Todos os integrantes da formação devem estar a distância de toque. Não é necessário que os aliados tenham esse talento (apenas o líder deve possuí-lo), mas o líder precisa de pelo menos um Defensor aliado para a formação (ao contrário de um Ataque Final, o Ataque Sentai não pode ser usado sozinho).

A vítima tem direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano. O talento Evasão funciona contra esse ataque.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter uma nova utilização do Ataque Sentai naquele dia.

Bishonen

Você tem uma aparência exótica, andrógina, atraente para ambos os sexos.

Pré-requisitos: Carisma −15.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em Blefar e Diplomacia.

Especial: esse talento pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Bola de Energia

Você pode concentrar sua força vital para disparar cargas de energia pelas mãos, olhos, boca...

Pré-Requisitos: Artes Marciais.

Benefícios: escolha um tipo de energia: fogo, frio, ácido, eletricidade ou sônico. Você pode, como uma ação de rodada completa, disparar contra um alvo uma carga formada por esse tipo de energia.

Faça um ataque de toque a distância. Caso seja bem-sucedido, a vítima sofre dano de 1D + o modificador de habilidade mais alto do atacante (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma).

A vítima tem direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano. O talento Evasão funciona contra esse ataque.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você pode escolher outro tipo de energia (mas pode utilizar apenas um tipo de cada vez).

Especial: o atacante pode gastar um Ponto de Ação para aumentar o dano de uma Bola de Energia em +2D.

Bola de Energia Aprimorada

Suas Bolas de Energia são mais poderosas.

Pré-Requisitos: Artes Marciais, Bola de Energia, Bônus Base de Ataque +4.

Benefícios: suas Bolas de Energia causam dano de 2D + modificador de habilidade.

Normal: uma Bola de Energia causa dano de 1D + modificador de habilidade.

Especial: o atacante pode gastar um Ponto de Ação para aumentar o dano de uma Bola de Energia Aprimorada em +2D.

Bola de Energia Avançada

Suas Bolas de Energia são ainda mais poderosas.

Pré-Requisitos: Artes Marciais, Bola de Energia, Bola de Energia Aprimorada, Bônus Base de Ataque +8.

Benefícios: suas Bolas de Energia causam dano de 3D + modificador de habilidade.

Normal: uma Bola de Energia causa dano de 1D + modificador de habilidade. Uma Bola de Energia Aprimorada causa dano de 2D + modificador de habilidade.

Kyodai

Gigante.

Kyodai Robotto

Robô gigante.

Especial: o atacante pode gastar um Ponto de Ação para aumentar o dano de uma Bola de Energia Avançada em +2D.

Bola de Energia Rápida

Você pode disparar suas Bolas de Energia mais rapidamente.

Pré-Requisitos: Artes Marciais, Bola de Energia.

Benefícios: você pode disparar uma Bola de Energia como uma ação de ataque. Então, um Combatente de 6º nível ou mais poderia fazer dois disparos em uma rodada.

Normal: disparar uma Bola de Energia exige uma rodada completa.

Ciborgue

Você tem partes biônicas. Como resultado, embora ainda pertença à sua própria raça (com todos os seus poderes e fraquezas), você adquiriu algumas características de um andróide.

Pré-requisitos: qualquer raça, exceto andróide.

Benefícios: você pode escolher uma das seguintes habilidades de andróide:

• *Aptidão Andróide:* você é considerado um andróide para efeito de satisfazer pré-requisitos (pode, por exemplo, adquirir talentos permitidos apenas para andróides).

• *Constituição Mecânica:* você não tem mais um valor de Constituição, mas recebe 10 Pontos de Vida extras. Você também é imune a venenos, sono, paralisia, doenças e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude.

• *Desnecessidades Mecânicas:* você não precisa dormir, comer ou beber. No entanto, um ciborgue Conjurador ainda precisa descansar para recuperar suas magias.

• *Habilidade de Reparo:* você pode recuperar Pontos de Vida com descanso, meios medicinais ou magias de cura, e também pode ser consertado como um andróide.

• *Ressurreição Robótica:* você não precisa gastar um Ponto de Ação para voltar à vida. Basta ser consertado.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você pode escolher uma outra habilidade de andróide.

Combater com Duas Armas

Seu treinamento permite que você use uma arma em cada mão. Em cada rodada você ganha um ataque extra com a segunda arma.

Pré-requisitos: Des 15+.

Benefícios: usando duas armas Pequenas, você pode fazer um ataque extra por rodada. No entanto, todos os seus ataques sofrem um redutor de –4.

Especial: um personagem que também tenha o talento Artes Marciais pode fazer dois ataques desarmados por rodada.

Especial: um personagem que também tenha o talento Usar Armas Maiores pode usar duas armas Médias. Um personagem que também tenha o talento Usar Armas Maiores Ainda pode usar duas armas Grandes.

Cosplayer

Você é um adepto dos disfarces e representação de papéis, sendo capaz de personificar qualquer pessoa ou criatura, por mais estranha que seja.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Blefar e Disfarces.

Desejo de Viver

Você é determinado em resistir à morte.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Vontade para continuar ativo quando fica com 0 Ponto de Vida; +2 em testes de Vontade para continuar consciente quando está derrotado; e +2 em testes de Fortitude para continuar vivo quando está morrendo.

Domador de Monstros

Você tem talento para comandar monstros.

Pré-requisitos: 1 de graduação em Adestrar Animais.

Benefícios: você faz testes de Adestrar Animais normalmente para treinar e comandar monstros de estimação. Mais detalhes no capítulo "NPCs".

Normal: um personagem sem esse talento sofre um redutor de –4 em testes de Adestrar Animais para comandar monstros.

Evasão

Você sabe se desviar rápido.

Pré-requisitos: Bônus de Reflexos +3.

Benefícios: certos ataques especiais, como uma Bola de Energia ou uma magia *Bola de Fogo*, permitem um teste de Reflexos para que a vítima sofra metade do dano normal. Com esse talento, caso seja bem-sucedido em seu teste de Reflexos, você não sofre nenhum dano — mas ainda sofre dano normal se falhar.

Especial: Evasão só pode ser usada por um personagem sem armadura ou usando armadura leve. Um personagem indefeso não pode se beneficiar da Evasão.

Foco em Arma

Você luta melhor com certo tipo de arma ou técnica.

Pré-Requisitos: proficiente com a arma, Bônus Base de Ataque +1.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em testes de ataque com a arma escolhida. Artes Marciais, Bola de Energia, Golpe Poderoso e outras manobras também podem ser escolhidas como "armas" para receber o benefício desse talento.

Especial: você pode escolher esse talento diversas vezes, uma vez para cada arma ou técnica.

Foco em Perícia

Você tem certo dom para uma determinada perícia.

Benefícios: escolha uma perícia que possua. Você recebe um bônus de +3 em todos os testes dessa perícia.

Especial: você pode escolher esse talento várias vezes, cada vez para uma perícia diferente.

Especial: para as perícias Observar e Ouvir, é melhor adquirir o talento Sentidos Especiais (Visão Aguçada e Audição Aguçada, respectivamente).

Fuga

Quando o bicho pega, você consegue providenciar para seus aliados uma retirada estratégica.

Pré-requisitos: Foco em Perícia: Esconder-se.

Benefícios: em situações de combate, você pode utilizar uma rodada completa para fazer um teste de Blefar (resistido contra Sentir Motivação do adversário que tiver essa perícia mais alta). Se tiver sucesso, você pode fazer também um teste de Esconder-se (resistido contra Observar do adversário) para remover a si e seus companheiros da batalha, levando todos para o esconderijo seguro mais próximo.

Você pode remover apenas aliados derrotados, morrendo ou voluntários. Um companheiro não pode ser removido da batalha contra a vontade.

Normal: sem esse talento, qualquer personagem pode usar a perícia Blefar para criar uma distração e então Esconder-se para sumir, mas apenas para si mesmo.

Garras

Você tem garras e presas perigosas.

Pré-requisitos: raça alien, kemono ou youkai, Bônus Base de Ataque +1.

Benefícios: suas garras causam dano de 1D–2 + modificador de Força, e sua mordida causa dano de 1D–2 + metade do modificador de Força.

Garras Aprimoradas

Você tem garras e presas maiores e mais poderosas.

Pré-requisitos: raça alien, kemono ou youkai, Bônus Base de Ataque +1, Garras.

Benefícios: o dano de suas garras é igual a 1D + modificador de Força, e sua mordida, 1D + metade do modificador de Força.

Golpe Giratório

Você pode saltar e girar como um ciclone, desferindo um grande número de golpes contra quaisquer oponentes próximos.

Pré-Requisitos: Artes Marciais, Artes Marciais Avançadas, Des +15, Bônus Base de Ataque +4.

Benefícios: você pode, como uma ação de rodada completa, fazer um número de ataques desarmados igual a seu modificador de Destreza, contra um mesmo oponente ou vários oponentes adjacentes.

Especial: o atacante pode gastar um Ponto de Ação para aumentar o dano de seus golpes em +1D cada.

Golpe Poderoso

Você consegue desferir um golpe fortíssimo que lança longe seus inimigos.

Pré-Requisitos: Artes Marciais.

Benefícios: com uma rodada completa, você pode usar um ataque desarmado para aplicar um gancho, chute vertical, cabeçada ou golpe similar contra o alvo. A vítima, além de sofrer dano normal, deve ter sucesso em um teste de Reflexos (CD 10 + dano sofrido) ou cairá.

Um personagem caído sofre um redutor de –4 em suas jogadas de ataque e não pode usar armas de arremesso. Também recebe um redutor de –4 em sua CA contra-ataques corpo-a-corpo, mas sofre um bônus de +4 em sua CA contra-ataques a distância. Levantar-se exige uma ação de movimento.

Especial: o atacante pode gastar um Ponto de Ação para aumentar o dano do Golpe Poderoso em –2D.

Grande Fortitude

Você é mais resistente que as pessoas normais.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude.

Incorpóreo

Você é intangível como um fantasma.

Pré-Requisitos: raça youkai.

Kishi

Guerreiro, normalmente um cavaleiro de armadura.

Kishin

Termo popular para robôs gigantes de combate.

Provavelmente esta palavra japonesa é uma combinação de kishi e mashin ("máquina", do inglês machine).

-kun

Diminutivo usado junto ao nome, atribuído principalmente a crianças do sexo masculino.

Usado também para o chefe chamar seus subordinados (homem ou mulher)

(Obs.: -san é mais formal)

Benefícios: você existe como uma forma espectral, semitransparente. Pode atravessar livremente portas e paredes, exceto aquelas feitas de magia ou energia. Você não pode interagir fisicamente com objetos ou criaturas (por exemplo, levantar um objeto ou golpear uma pessoa), exceto quando estas também são incorpóreas.

Você não pode ser ferido por dano de esmagamento, corte ou perfuração, e também não pode causar dano desse tipo. Você ainda pode causar (e sofrer) dano normal por energia ou magias. Criaturas incorpóreas não podem usar armaduras.

Especial: outros youkais (mesmo sem esse talento) e personagens com o talento Xamã podem interagir normalmente com seres incorpóreos.

Especial: esse talento pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Iniciativa Aprimorada

Você reage rápido em situações de combate.

Benefícios: você recebe um bônus de +4 em testes de Iniciativa.

Inimigo Predileto

Você odeia um tipo de criatura mais que as outras.

Benefício: escolha um tipo de criatura (veja adiante). Você recebe um bônus de + 2 em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando usa estas perícias contra criaturas desse tipo. Além disso, você também ganha +2 em todas as jogadas de dano com armas (ou ataques desarmados) contra esse tipo de raça.

As criaturas que você pode escolher são: alien, andróide, elfo, kemono, youkai. Você não pode escolher humanos como Inimigo Predileto, mas pode escolher humanos que pertençam a uma classe específica (Combatente, Conjurador ou Especialista).

Especial: esse talento pode ser escolhido várias vezes. A cada escolha, você pode ter um novo tipo de inimigo, ou acumular os bônus para um oponente já existente.

Invisível

Você é como um espírito.

Pré-Requisitos: raça youkai, Incorpóreo.

Benefícios: você está constantemente sob efeito da magia *Invisibilidade*, com a diferença de que ele nunca termina. Você também não pode falar ou produzir qualquer som, exceto através de magia. Por causa disso, você é automaticamente bem-sucedido em testes de Furtividade contra seres corpóreos.

Especial: outros youkais e personagens com o talento Xamã podem ver e ouvir normalmente seres com esse talento.

Normal: personagens com o talento Incorpóreo são translúcidos, mas não invisíveis.

Marreta Shoujo

Você é uma mulher perigosa quando irritada.

Pré-requisitos: mulheres apenas.

Benefícios: você pode castigar homens e outras criaturas masculinas que insultam você, passam cantadas baratas, te deixam enciumada ou fazem qualquer outra coisa para irritá-la (intencionalmente ou não).

Faça um teste resistido de Sentir Motivação (com bônus de +4) contra um teste de Vontade da vítima. Se você tiver sucesso, uma marreta gigante (ou outro objeto igualmente absurdo e pesado) surge do nada em suas mãos, como por mágica, e com ele em mãos você pode fazer um ataque automático (com um bônus de +10) contra a vítima.

Caso sua investida tenha êxito, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + nível da atacante + bônus de Carisma da atacante) ou ficará atordoada durante uma rodada. Um personagem atordoado perde seu bônus de Destreza na CA, larga o que estiver segurando, não pode atacar ou se mover, e ainda sofre um redutor de –2 em sua CA.

Especial: uma vítima bem-sucedida em qualquer de seus testes de Vontade não pode ser novamente afetada por esse talento durante uma hora.

Meio-Youkai

Também conhecido como *hanyo*, você tem o sangue de uma criatura sobrenatural.

Pré-requisitos: raça humana, elfo ou kemono.

Benefícios: você é considerado um youkai para efeito de satisfazer pré-requisitos (você pode, por exemplo, adquirir talentos permitidos apenas para youkais). No entanto, você também tem dificuldade em passar por humano (veja mais detalhes na descrição da perícia Disfarce).

Especial: esse talento pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Monstro de Estimação

Você pode conjurar um monstro como aliado.

Benefícios: é possível invocar um monstro de estimação até três vezes por dia, da mesma forma que a magia *Invocar Monstro*, mas com as seguintes diferenças:

• **O monstro que você pode invocar será sempre o mesmo. Ele tem Dados de Vida iguais a seu próprio nível de personagem.**

Quando você adquire mais níveis, seu monstro também evolui e ganha mais DVs.

• Você pode fazer testes de Adestrar Animais para comandar seu monstro. Quando um domador está totalmente concentrado na tarefa (pode se mover e defender, mas não atacar ou lançar magias), a criatura pode, uma vez por rodada, substituir o resultado de um teste (de ataque, resistência ou perícia) por um teste de Adestrar Animais de seu treinador. O domador pode anunciar seu teste depois do monstro. O novo resultado, seja melhor ou pior, vai substituir o anterior.

• O domador precisa ter contato visual com seu monstro e ser capaz de comunicar-se com ele para instruí-lo. Personagens sem o talento Domador de Monstros sofrem um redutor de –4 em seus testes de Adestrar Animais com este objetivo.

Especial: pode-se adquirir esse talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você pode invocar o mesmo monstro mais três vezes por dia, ou um diferente, à sua escolha.

Nekomimi

Você tem orelhas e cauda de gato ou de outro bicho.

Pré-requisitos: qualquer raça, exceto kemono.

Benefícios: você tem orelhas e cauda de gato, raposa, coelho, cão, lobo, porco ou outro animal à sua escolha. Você é considerado um kemono para efeito de satisfazer pré-requisitos (você pode, por exemplo, adquirir talentos permitidos apenas para essa raça). No entanto, você também tem dificuldade em passar por humano (mais detalhes na descrição da perícia Disfarce).

Especial: esse talento pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Oni

Você é um youkai demônio, com maior afinidade com o mal.

Pré-requisitos: raça youkai, resistência à energia (fogo).

Benefícios: você é imune a dano por fogo. No entanto, recebe dano dobrado por eletricidade, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano (neste caso, recebe metade do dano se obter sucesso e dano dobrado se falhar).

Especial: esse talento pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Otaku

Você é um fã obsessivo.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Conhecimento (Cultura Popular), Pesquisa e Usar Computador.

Perícia Extra

Você tem uma perícia extra à sua escolha.

Benefícios: você pode escolher uma nova perícia (como Blefar, Pilotar, Furtividade...) de qualquer grupo que não possua.

Normal: você tem apenas as perícias do(s) grupo(s) que possui.

Perito em Arma

Você pode realizar façanhas incríveis com sua arma.

Pré-requisitos: Des 13+, Int 13+, Bônus Base de Ataque +8.

Benefícios: graças a uma extrema habilidade com a arma, que funciona como uma verdadeira extensão de seu corpo e alma, você pode usar um teste normal de ataque para substituir qualquer um de perícia — incluindo as que você não possui! Nesse caso, a rolagem de ataque deve atingir a CD determinada pelo Mestre.

Você pode, por exemplo, usar uma espada para destrancar uma fechadura (Abrir Fechaduras), como suporte para subir em algo (Escalar), como apoio para uma cambalhota (Acrobacia), para fazer manobras impressionantes (Atuação), e assim por diante. O Mestre pode determinar que algumas perícias são mais difíceis ou impossíveis de imitar apenas com a ajuda da arma (como Observar, Ouvir, Conhecimento...).

Você também pode utilizar esse talento uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Inteligência (por exemplo, duas vezes por dia se tem Int 14-15).

Piloto

Você sabe controlar e combater a bordo de veículos.

Pré-requisitos: 1 de graduação em Pilotar.

Benefícios: você consegue utilizar todos os recursos e armas de um veículo.

Normal: um personagem sem esse talento sofre um redutor de –4 em seus testes de ataque com veículos, e não recebe os benefícios de nenhum talento possuído pelo transporte em questão.

Piloto Mecha

Você sabe controlar robôs gigantes.

Pré-requisitos: 1 de graduação em Pilotar.

Benefícios: você consegue utilizar todos os recursos e armas de um mecha.

Normal: um personagem sem esse talento sofre um redutor de –4 em seus testes de ataque com

Ser Otaku pode ser vantajoso!



Kuso

É um palavrão muito comum em anime e mangá. A tradução literal seria "merda", o que em japonês é uma expressão bem mais leve do que em português.

No Brasil, costuma ser substituído por "droga" ou "maldição".

(Lembrando que um certo cão-demônio costuma gritar "maldiçãão!" quase o tempo todo...)

mechas, e não recebe os benefícios de nenhum talento possuído pelo seu robô gigante.

Prontidão

Seus sentidos são mais apurados que o normal.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Ouvir e Observar.

Rajada de Golpes

Você pode sacrificar sua precisão para ganhar um ataque desarmado extra.

Pré-requisitos: Artes Marciais, Bônus Base de Ataque +8.

Benefícios: ao usar a Rajada de Golpes, você recebe um ataque desarmado adicional na rodada, usando seu maior bônus de ataque. No entanto, todos os seus ataques feitos durante essa rodada (incluindo o extra) sofrem redutor de –2. A rajada só pode ser usada quando você ataca desarmado.

Rastrear

Você recebeu treinamento para seguir rastros em uma grande variedade de terrenos diferentes.

Benefícios: encontrar ou seguir rastros por 1,5km requer um teste de Sobrevivência. Você precisa fazer outro teste de Sobrevivência cada vez que o rastro ficar mais difícil de seguir. A Classe de Dificuldade depende da superfície e condições prevalecentes:

• *Solo muito macio (CD 5):* qualquer superfície (neve fresca, poeira, lama) que mantenha as pegadas profundas e visíveis.

• *Solo macio (CD 10):* qualquer superfície mais firme que lama ou neve fresca, macia o suficiente para ceder à pressão, onde a criatura deixe pegadas freqüentes – porém rasas.

• *Solo firme (CD 15):* a maioria das superfícies externas normais (gramados, campos, florestas...) ou interiores excepcionalmente macios ou sujos (tapete grosso, chão muito sujo). A criatura rastreada pode deixar alguns rastros (galhos quebrados, tufos de pêlo...) e só deixa uma pegada ocasionalmente.

• *Solo duro (CD 20):* qualquer superfície que não deixe pegadas, como rocha ou asfalto. A maioria das beiradas de rio entra nessa categoria, pois qualquer pegada não fica visível ou é apagada. A criatura só deixa alguns traços (pequenas marcas, pedras movidas...).

Normal: um personagem sem esse talento não pode usar a perícia Sobrevivência para seguir rastros.

Reflexos Rápidos

Seus reflexos são mais rápidos que o normal.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Reflexos.

Regeneração

Você se recupera rápido.

Pré-requisitos: Cons 11+.

Benefícios: você recupera 1 Ponto de Vida por rodada, exceto quando o dano é provocado por algo especial.

Escolha entre os seguintes três tipos de danos que vencem sua Regeneração: corte, esmagamento, perfuração, fogo, frio, eletricidade, ácido, sônico. Não é possível se regeneral desses danos. Eles precisam ser curados de formas normais.

Regeneração Aprimorada

Você se recupera mais rápido ainda.

Pré-requisitos: Cons 13+, Regeneração.

Benefícios: você recupera +1 ponto de dano por rodada. Você também pode recolocar um membro decepado pressionando-o contra o ferimento.

Especial: você pode escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Sensei

Você ainda mantém contato com seu mestre, aquele que lhe ensinou ou lhe concedeu seus poderes de Defensor. Esse *sensei* pode, ocasionalmente, ajudá-lo com conselhos úteis através de sonhos, projeções astrais, comunicação eletrônica, ou mesmo em pessoa.

Benefícios: uma vez por dia você pode pedir um favor ao *sensei*, entre os seguintes:

Augúrio: o *sensei* pode dizer se uma ação em particular trará resultados bons ou ruins no futuro imediato (no máximo meia hora).

Conselho Estratégico: o *sensei* pode ajudar a detectar um ponto fraco em um adversário específico

Posso usar outros talentos?

70 talentos, e você ainda quer mais?!!

Sim, você pode utilizar em *4D&T* qualquer outro talento existente em outro jogo OGL. O jogo *Primeira Aventura* oferece muitos talentos próprios para aventuras de fantasia, como Conhecimento de Bardo, Destruir o Mal, Fúria Bárbara e outros. Da mesma forma, o jogo *Ação* tem talentos para armas de fogo, uso de veículos e outras manobras de heróis hollywoodianos. Você pode trazer quaisquer deles para *4D&T*.

O inverso também é verdadeiro. Você também pode, com autorização do Mestre, usar talentos de *4D&T* em campanhas de *Primeira Aventura*, *Ação* e outros jogos OGL. Mas lembre-se, os talentos de *4D&T* tendem a ser mais exagerados, irreais, próprios para histórias de anime e mangá.

Você recebe um bônus de +10 ao realizar um único ataque contra um oponente escolhido.

Conhecimento: o *sensei* pode ajudar a resolver um problema complicado. Você recebe um bônus de +10 ao realizar um único teste de perícia baseada em Inteligência.

Realizar uma consulta com seu *sensei* demora, no mínimo, uma rodada completa.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter uma nova consulta com seu mestre naquele dia.

Sentidos Especiais

Você tem sentidos muito aguçados, ou que outros membros de sua raça não têm.

Pré-requisitos: Sab 13+.

Benefícios: escolha um entre os seguintes sentidos:

Audição Aguçada: você recebe um bônus de +8 em testes de Ouvir.

Detectar Magia: você pode ver auras mágicas, como se estivesse sempre sob efeito da magia de mesmo nome.

Faro: você pode perceber a presença de criaturas a até 9m (ou 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento), e recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro.

Sentido Sísmico: você pode perceber quaisquer criaturas a até 9m que estejam em contato com o chão.

Ver o Invisível: você pode ver coisas e criaturas invisíveis, como se estivesse sempre sob efeito da magia de mesmo nome.

Visão Aguçada: você recebe um bônus de +8 em testes de Observar.

Visão na Penumbra: você pode ver duas vezes mais longe com a luz das estrelas, da lua, de tochas ou em outras condições de pouca iluminação. Você preserva sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

Visão no Escuro: você pode enxergar no escuro a até 18m, mas apenas em preto-e-branco.

Especial: você pode escolher esse talento várias vezes, uma para cada novo sentido.

Técnica Secreta

Você domina uma técnica especial, que permite manifestar um estranho poder.

Benefícios: escolha uma magia de 1º nível, como *Enfeitiçar Pessoas* ou *Curar Ferimentos Leves*. Você pode, uma vez por dia, lançar essa magia como se fosse um Conjurador de nível igual ao de seu personagem.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter uma nova utilização da magia naquele dia.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes, para ganhar uma nova utilização diária da mesma magia por dia, ou para uma magia diferente.

Técnica Secreta Aprimorada

Você domina uma técnica mais poderosa.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +3.

Benefícios: escolha uma magia de 2º nível, como *Invisibilidade* ou *Imobilizar Pessoas*. Você pode, uma vez por dia, lançar essa magia como um Conjurador de nível igual ao de seu nível de personagem.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter uma nova utilização da magia naquele dia.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes, para ganhar uma nova utilização diária da mesma magia por dia, ou para uma magia diferente.

Técnica Secreta Avançada

Você domina uma técnica ainda mais poderosa.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +6.

Benefícios: escolha uma magia de 3º nível, como *Bola de Fogo* ou *Voo*. Você pode, uma vez por dia, lançar essa magia como um Conjurador de nível igual ao de seu nível de personagem.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter uma nova utilização da magia naquele dia.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes, para ganhar uma nova utilização diária da mesma magia por dia, ou para uma magia diferente.

Técnica Secreta Extrema

Você domina... Ah, já sabe!

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +9.

Benefícios: escolha uma magia de 4º nível, como *Tempestade Glacial* ou *Andar no Ar*. Você pode, uma vez por dia, lançar essa magia como um Conjurador de nível igual ao de seu nível de personagem.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter uma nova utilização da magia naquele dia.

Especial: você pode adquirir esse talento várias vezes, para ganhar uma nova utilização diária da mesma magia por dia, ou para uma magia diferente.

Maho Shojo

Menina mágica.

Esse é um subgênero das histórias shojo, envolvendo garotas com poderes mágicos que combatem o mal.

Sailor Moon é a mais famosa história desse tipo, que também inclui *Guerreiras Mágicas de Rayearth* e *Sakura Card Captors*.

Tenshi

Você é um youkai anjo, com maior afinidade com o bem.

Pré-requisitos: raça youkai, resistência a energia (eletricidade).

Benefícios: você é imune a dano por eletricidade. No entanto, recebe dano dobrado por fogo – a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano (neste caso, recebe metade do dano se tiver sucesso e dano dobrado se falhar).

Especial: esse talento pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Tiro Certeiro

Você é capaz de tiros mais precisos com armas de ataque a distância contra alvos próximos.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em testes de ataque e dano com armas de combate a distância, apenas contra oponentes que estejam a até 9m.

Tiro Rápido

Você ataca rápido a distância.

Pré-requisitos: Des 13+, Tiro Certeiro.

Benefícios: usando apenas ataques a distância, você pode fazer uma investida extra por rodada. No entanto, todas sofrem um redutor de –2.

Torcida

Você luta melhor quando há fãs torcendo por você.

Pré-requisitos: Carisma 13+.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por "torcida" qualquer número de pessoas ou criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma!) que não está realizando nenhuma outra ação além de ver a luta. Você só recebe esse bônus quando a maioria dos está gritando seu nome ou torcendo por sua vitória.

Especial: a reação de uma torcida depende do Mestre, mas você pode tentar um teste de Atuação ou Blefar (CD 20) para cair nas graças dos torcedores.

Usar Arma Simples

Você sabe usar uma arma simples.

Benefícios: você faz jogadas de ataque normalmente com a arma escolhida.

Normal: um personagem que não sabe usar uma arma sofre um redutor de –4 em seus testes de ataque.

Especial: você pode escolher esse talento várias vezes, uma vez para cada nova arma.

Especial: Combatentes e Especialistas sabem usar todas as armas simples, sem precisar escolher esse talento. Conjuradores sabem usar uma arma simples, à sua escolha, sem precisar desse talento.

Usar Arma Comum

Você sabe usar uma arma comum.

Benefícios: você faz jogadas de ataque normalmente com a arma escolhida.

Normal: um personagem que não sabe usar uma arma sofre um redutor de –4 em seus testes de ataque.

Especial: você pode escolher esse talento várias vezes, uma vez para cada nova arma.

Especial: Combatentes sabem usar todas as armas comuns, sem precisar escolher esse talento. Especialistas sabem usar uma arma comum, à sua escolha, sem precisar desse talento. Conjuradores não sabem usar nenhuma arma comum sem esse talento.

Usar Arma Exótica

Você sabe usar uma arma exótica.

Benefícios: você faz jogadas de ataque normalmente com a arma escolhida.

Normal: um personagem que não sabe usar uma arma sofre um redutor de –4 em seus testes de ataque.

Especial: você pode escolher esse talento várias vezes, uma vez para cada nova arma.

Especial: nenhuma classe de personagem sabe usar armas exóticas sem adquirir esse talento.

Usar Armas Maiores

Você consegue usar armas maiores que o normal.

Pré-requisitos: Força 20+.

Benefícios: você pode usar uma arma Média em cada mão, armas Grandes com uma só mão, e armas Enormes com as duas mãos.

Normal: sem esse talento, um personagem só pode usar uma arma Pequena em cada mão, armas Médias com uma só mão, e armas Grandes ou Enormes com as duas mãos.

Usar Armas Maiores Ainda

Isso aí é um machado ou um porta-aviões?!

Pré-requisitos: Usar Armas Maiores, Força 24+.

Benefícios: você pode usar uma arma Gran-

de em cada mão e armas Enormes com apenas uma mão.

Normal: com o talento Armas Maiores, um personagem só pode usar uma arma Média em cada mão, armas Grandes com uma só mão, e armas Enormes com as duas mãos.

Usar Armadura Leve

Você sabe usar armaduras leves.

Benefícios: uma armadura leve melhora sua CA em +2, e não interfere com perícias.

Normal: um personagem sem esse talento vestindo uma armadura leve sofre uma penalidade de –2 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Especial: Combatentes e Especialistas sabem usar armaduras leves, sem precisar desse talento. Conjuradores não sabem usar armaduras leves sem esse talento.

Usar Armadura Média

Você sabe usar armaduras médias.

Pré-requisitos: Usar Armadura Leve.

Benefícios: uma armadura média melhora sua CA em +5, mas impõe um redutor de –5 nas seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Normal: um personagem sem esse talento vestindo uma armadura média, além de não conseguir usar as perícias indicadas, sofre uma penalidade de –5 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Especial: Combatentes sabem usar armaduras leves, sem precisar desse talento. Especialistas e Conjuradores não sabem usar armaduras leves sem esse talento.

Usar Armadura Pesada

Você sabe usar armaduras pesadas.

Pré-requisitos: Usar Armadura Leve, Usar Armadura Média.

Benefícios: uma armadura pesada melhora sua CA em +8, mas impõe um redutor de –8 nas seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Normal: um personagem sem esse talento vestindo uma armadura pesada, além de não conseguir usar as perícias indicadas, sofre uma penalidade de –8 em todos os seus testes de ataque, e todas as perícias que envolvem movimento.

Especial: nenhuma classe de personagem sabe usar armaduras pesadas sem adquirir esse talento.

Vitalidade

Você suporta mais danos que outras pessoas.

Benefícios: você recebe +3 Pontos de Vida.

Especial: você pode escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Vontade de Ferro

Você tem uma imensa força de vontade.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em testes de Vontade.

Xamã

Você tem uma forte ligação com o mundo dos espíritos e suas criaturas.

Benefícios: você pode interagir normalmente com seres que tenham o talento Incorpóreo, podendo atacá-los (e ser atacado) como se tivesse esse talento. Você também pode ver e ouvir espíritos que tenham o talento Invisível (mas não pode ver criaturas que sejam invisíveis por quaisquer outras razões).

Normal: personagens sem esse talento não podem interagir fisicamente com seres Incorpóreos, e não podem ver ou ouvir seres Invisíveis.

Defeitos

Defensores são poderosos. Portadores de habilidades incríveis, capazes de façanhas que fazem um herói ocidental morrer de constrangimento. Mas também são cheios de manias e problemas! Mesmo o mais poderoso príncipe guerreiro galáctico pode apresentar alguma desvantagem bastante boba — como ter medo de insetos, fome desenfreada, ou ser incapaz de lutar com garotas bonitas.

Defeitos são o contrário de talentos, trazendo certos problemas para seu possuidor. Eles com certeza atrapalham a vida, mas também fazem um Defensor mais colorido, divertido e humano. Defeitos também são excelentes para monstros e vilões, proporcionando pontos fracos que podem ser explorados pelos heróis.

Um personagem pode adquirir, no máximo, um defeito por nível — e não pode possuir mais de quatro defeitos no total. Para cada dois defeitos adquiridos, o personagem ganha um talento extra à sua escolha.

Atenção, você *não* é obrigado a ganhar um defeito sempre que avança de nível. Você só precisa adquirir defeitos se quiser.

Ambiente Especial

Você é dependente de certo ambiente, seja a água, clima ártico, atmosfera de metano, ou outro terreno que não existe em abundância no local

Mangá

História em quadrinhos.

No Ocidente, é usado para quadrinhos com estética japonesa.

da campanha.

Maleficios: você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual a seu valor de Constituição; quando esse prazo se esgota, você começa a perder 1 ponto de Força, Destreza e Constituição por dia (com isso seus Pontos de Vida também vão cair!). Para restaurar esse dano de habilidade, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural.

Apaixonado

Você é apaixonado por alguém e, como tal, faz muita bobagem na presença da pessoa amada.

Maleficios: escolha um personagem (que pode ser um colega Defensor, ou um NPC). Você é apaixonado por essa pessoa e, em sua presença — ou cada vez que ela é mencionada, ou lembrada de qualquer forma —, deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando").

Assombrado

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a te atormentar. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só te deixa em paz quando está satisfeito ou cansado.

Maleficios: sempre que você entra em combate ou enfrenta uma situação arriscada, a assombração aparece. Faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando").

Bateria

Você tem uma reserva limitada de energia vital.

Pré-requisitos: raça andróide.

Maleficios: você funciona durante um número de horas igual ao dobro de sua Constituição (por exemplo, 30 horas se tem Cons 15). Quando esse prazo se esgota, você precisa cessar toda e qualquer atividade durante 1D+2 horas, até que sua bateria esteja recarregada. Enquanto está desativado você não pode despertar de nenhuma forma, mesmo que receba dano.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para despertar antes da hora, ou para continuar ativo durante mais 1D horas.

Chibi

Você é criança, ou muito parecido com uma.

Maleficios: você tem aparência e estatura de uma criança de dez anos ou menos. Essa pode ser sua idade real ou não: muitos Defensores são crianças, e ser baixinho é uma frustração comum entre personagens de anime e mangá. Você sofre um redutor de –2 em testes de Saltar, Intimidar e Obter Informação.

Especial: esse defeito pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Cleptomaníaco

Você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes.

Maleficios: sempre que surge a chance de roubar algo, você deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar. Um cleptomaníaco não devolve o produto de seu roubo: se fizer isso, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando"), sem direito a testes para resistir.

Código de Honra

Você segue um código rígido que o impede de fazer (ou deixar de fazer) certas coisas.

Maleficios: sempre que faz qualquer coisa contrária a seu código de honra, você sofre um redutor de –2 em ataques, resistência e perícias. Essa condição permanece até que o problema seja desfeito ou, caso isso não seja possível, durante 1D semanas. Os redutores são cumulativos para cada nova infração do código.

Os códigos de honra são:

1ª Lei de Asimov: jamais causar mal a um humano (ou um membro de sua própria raça) ou, por omissão, permitir que sofra qualquer mal. Exceção: para andróides, esse código não permite causar mal a humanos.

2ª Lei de Asimov: sempre obedecer a ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro código de honra que você possua.

Código de Área: nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas).

Código do Caçador: nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre

Fraquejando

Quando um personagem falha em um teste de Vontade para resistir a certos defeitos (Apaixonado, Assombrado, Depressivo...), ele vai fraquejar, e ficará em uma dessas condições (role 1D para descobrir qual):

1) Abalado: você sofre um redutor de –2 em testes de ataque, resistência e perícias.

2) Amedrontado: você fica paralisado de medo, perdendo seu bônus de Destreza, e não pode fazer nenhuma ação. Além disso, recebe uma penalidade de –2 em sua Classe de Armadura.

3) Apavorado: você foge o mais rápido possível; se não conseguir escapar, fica amedrontado (veja acima). Você se defende normalmente, mas não pode atacar.

4) Enjoado: você não pode atacar ou fazer qualquer coisa que exija atenção ou concentração, exceto mover-se.

5) Paralisado: você não pode se mover (como se tivesse Força e Destreza 0) e sua CA cai para 5.

6) Super Deformed: você muda para uma aparência ridícula, e sofre um redutor de –2 em testes de ataque, resistência e perícias.

O Mestre pode escolher qual desses eventos acontece. Esse estado dura 1D rodadas, a menos que a descrição do defeito diga o contrário.

escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

Código do Cavalheiro: nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código do Ninja: ao aceitar um contrato, cumprir sua missão a qualquer preço.

Código do Samurai: obedecer a qualquer ordem de seu mestre, e sempre estar disponível para servi-lo.

Código de Combate: nunca usar poderes, magias ou armas superiores às do oponente, nem atacar inimigos caídos, ou em desvantagem numérica.

Código da Derrota: nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota (apenas em situações de combate honrado, um contra um).

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Especial: você pode adquirir esse defeito várias vezes, cada vez escolhendo um novo código de honra. Penalidades por infrigir códigos diferentes são cumulativas.

Componente Gestual

É necessário que você faça gestos complicados e precisos para lançar magias. Eles não tomam tempo adicional, mas você não pode executá-los se usar armaduras.

Pré-requisitos: capaz de lançar magias.

Malefícios: você não pode lançar magias enquanto estiver usando armaduras de qualquer tipo (leves, médias ou pesadas).

Normal: um personagem pode lançar magias normalmente usando armaduras, desde que tenha pelo menos uma mão livre.

Compulsivo

Você tem uma baita mania chata!

Malefícios: existe algo que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos...

A mania consome 1D minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem executar a sua mania, deve passar por um teste de Vontade (CD 20) por rodada: ao falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. Você *não pode* ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta.

Curto-Circuito

Essa é uma versão tecnológica de Assombrado: em situações de tensão, você pode sofrer um curto.

Pré-requisitos: raça andróide.

Malefícios: sempre que você entra em combate ou enfrenta uma situação arriscada, o defeito aparece. Faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você sofre um redutor de –2 em todos os testes de ataque, resistência e perícias pelo resto do encontro.

Dependência

Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo — pode até envolver a morte de outros seres humanos.

Malefícios: sua dependência pode ser agradável ou não, mas você *deve* satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, começa a perder 1 ponto de Força, Destreza e Constituição por dia (com isso seus Pontos de Vida também vão cair!). Quando satisfaz a dependência, suas habilidades retornam ao normal.

Especial: esse defeito é mais apropriado para vilões NPCs, não personagens jogadores.

Depressivo

Você pode perder a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate.

Malefícios: sempre que você entra em combate ou enfrenta uma situação arriscada, pode ficar deprimido. Faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando").

Detestado

Certas pessoas odeiam você à primeira vista.

Malefícios: escolha um destes grupos: homens (humanos), mulheres (humanas), aliens, andróides, elfos (e outros semi-humanos), kemonos ou youkais. Contra eles, você sofre um redutor de –6 em todos os testes e perícias baseados em Carisma.

Especial: o personagem pode adquirir esse defeito várias vezes, uma vez para cada novo grupo de pessoas que o detestam.

Distraído

Ei, você! Cuidado com esse... Ih, já era.

Malefícios: você sofre um redutor de –2 em testes de Concentração, Observar e Ouvir.

Dupla Personalidade

Você se transforma em outra pessoa sem

Mecha

Ou mech, do inglês mechanical.

No Japão, é qualquer máquina presente em anime e mangá: robôs, naves, veículos, armas e outras.

No Ocidente, esse termo é mais específico para grandes robôs bípedes tripulados ou controlados a distância (jamais autônomos), geralmente usados como máquinas de guerra.

Metabot

Um robô gigante formado por vários robôs menores conectados.

Go Lion, conhecido no Ocidente como Voltron, teria sido o primeiro dos metabots.

querer.

Malefícios: a cada hora, ou em qualquer situação de perigo, faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você se transforma em alguém totalmente diferente, até mesmo em aparência e poderes.

Esse segundo personagem é construído pelo Mestre (ou pelo jogador, com autorização do Mestre), com um conjunto totalmente diferente de habilidades, raça, classe, talentos, perícias, magias e quaisquer outras características (incluindo sexo).

Você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para conseguir se lembrar de qualquer coisa que sua outra personalidade tenha feito. Na verdade, na maioria das vezes você nem acredita que tem esse problema!

Especial: o Mestre pode escolher condições especiais para que a outra personalidade apareça (por exemplo, quando você espirra, fica molhado...).

Fantasia

Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz.

Malefícios: pense em algo que obviamente não seja verdade para seu personagem (Eu sou um elfo! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar!). O personagem fala sobre si mesmo o tempo todo, anunciando sua fantasia para todos. Como resultado, você sofre um redutor de –2 em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação.

Fobia

Você tem um medo terrível de alguma coisa.

Malefícios: escolha o objeto de sua fobia. Podem ser lugares altos, insetos, água, sangue, pessoas mortas, mulheres lindas... Sempre que é exposto a esse objeto ou evento, você deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando").

Especial: você pode adquirir este defeito várias vezes, sempre escolhendo uma nova fobia.

Fúria

Você não dá a outra face. Bateu, levou!

Malefícios: sempre que você sofre qualquer dano, faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você ataca imediatamente o agressor. Nesse estado receberá um bônus de –1 nos ataques e torna-se imune ao medo, mas sofre um redutor de –1 em sua CA.

A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o inimigo consiga fugir. Quando tudo acaba, o personagem em fúria fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de –2 em todos os testes de ataque, resistência e perícias durante uma hora. Se o personagem entra em fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

Glutão

Pára de comer, que coisa!

Malefícios: você precisa fazer pelo menos quatro boas refeições por dia (incluindo o lanchinho da madrugada). Para você, uma "boa refeição" equivale a uma geladeira cheia, ou o cardápio inteiro de um restaurante. Se passar mais de seis horas sem essa refeição, você "fraqueja de fome" (veja o quadro "Fraquejando") até encher a barriga outra vez.

Grito de Guerra

Você precisa gritar para fazer ataques.

Malefícios: você diz em voz alta os nomes de seus ataques antes de executá-los. Seus oponentes sempre recebem um bônus de +10 em testes de Ouvir para evitar ataques surpresa.

Hentai

Você é um safado, pervertido, depravado, tarado, sem-vergonha...

Malefícios: na presença de qualquer pessoa atraente (Carisma 16 ou mais) de sexo oposto, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD igual ao Carisma do alvo). Se falhar, você não resiste a passar uma cantada vulgar (Blefar, resistido contra Sentir Motivação da "vítima", que neste caso recebe um bônus de +5). Uma falha nesse teste resulta em um tremendo mico — especialmente se a mulher assediada tem o talento Marreta Shoujo.

Especial: claro, se preferir, você pode sentir-se atraído por pessoas do mesmo sexo, ou ambos os sexos, a escolha é sua!

Henshin

Você precisa se transformar para acessar seus poderes.

Malefícios: você tem uma "identidade civil" (que pode ser secreta ou não, à sua escolha) e uma "forma de herói". Mudar para sua forma "super" exige uma rodada completa, normalmente envolvendo movimentos específicos e um grito de guerra.

Como civil você não pode usar talentos, magias ou Pontos de Ação (mas pode usar perícias). Você só pode manter sua forma de herói em momentos e situações que exigem o uso desses poderes.

Histérico

Você pode começar a rir ou chorar sem controle.

Maleficios: se você enfrenta um combate ou situação arriscada, pode ficar histérico. Faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando").

Iletrado

Você não sabe ler ou escrever.

Maleficios: você não sabe ler, ou tem muita dificuldade (só consegue com um teste de Inteligência, CD 20). Isso o impede de utilizar várias perícias, como Pesquisa ou Usar Computador.

Incompetente

Você não nasceu para certas tarefas. Na verdade, não nasceu para um monte de tarefas!

Maleficios: escolha um grupo de perícias que você não possua. Você sofre um redutor de –2 quando faz testes envolvendo essas perícias (incluindo aquelas que também apareçam em grupos que você possua).

Incomunicável

Você não consegue falar de forma inteligível.

Maleficios: você não pode falar, ou diz coisas que ninguém entende. Esse fato o impede de utilizar várias perícias, como Blefar, Diplomacia ou Intimidar.

Especial: se quiser, escolha uma pessoa qualquer (que pode ser um colega Defensor, ou um NPC). Por algum motivo, apenas essa pessoa consegue entender você normalmente. Personagens com o grupo de perícias Idiomas também podem entender o que você diz.

Iniciativa Piorada

Para você, a ficha demora a cair.

Maleficios: você sofre um redutor de –4 em testes de Iniciativa.

Especial: esse defeito é oposto ao talento Iniciativa Aprimorada. Caso você possua ambos, eles se cancelam mutuamente.

Infame

Você é famoso, mas de uma forma que não gostaria. Talvez tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... Por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja merecido ou não.

Maleficios: você sofre um redutor de –2 em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação. Seus companheiros sofrem os mesmos redutores quando você está por perto.

Especial: na maioria das sociedades, qualquer não-humano já sofre os mesmos redutores desse defeito. Se um não-humano adquire esse defeito, os redutores acumulam.

Inocente

Você acredita em tudo.

Maleficios: pessoas muito jovens, aliens recém-chegados, andróides não totalmente programados... Muitos Defensores são poderosos, mas também ingênuos, confiando que todos sempre dizem a verdade.

Personagens com esse defeito sofrem um redutor de –2 em testes de Vontade contra magias ilusórias, e –4 em testes de Sentir Motivação.

Inseguro

Você tem a determinação de um saco de batatas.

Maleficios: você sofre um redutor de –2 em testes de Vontade.

Especial: esse defeito é oposto ao talento Vontade de Ferro. Caso você possua ambos, eles se cancelam mutuamente.

Insone

Você dorme mal.

Maleficios: você precisa de duas vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida ou dano de habilidade com descanso.

Irritadiço

Você tem um pavio danado de curto.

Maleficios: é muito fácil irritar você, mesmo sem querer. Você recebe o mais inofensivo comentário como uma ofensa mortal ("QUEM você chamou de baixinho, nanico microscópico?!"). Por isso, você sofre um redutor de –2 em Diplomacia, Disfarce e Obter Informação.

Megalomaníaco

Você é o cara! (Quer dizer, acha que é...)

Maleficios: você pensa ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo – e ninguém jamais conseguirá detê-lo! Como resultado, você reage lentamente a perigos, sofrendo um redutor de –1 em todos os testes de Iniciativa e Reflexos.

Mentiroso

Você nunca mente. Nunca mesmo. Só agora.

Maleficios: você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade

Metal Hero

Subgênero das séries tokusatsu, quase sempre sobre policiais ou heróis do espaço que usam armaduras metálicas, ou transformam-se em guerreiros metálicos.

Teve início com a trilogia dos Delegados Espaciais (Uchu Keiji), formada pelas séries *Gaban*, *Sharivan* e *Shaider*.

O gênero também inclui *Jaspion*, *Spielvan*, *Metalder*, *Jiraiya*, *Jiban*, *Winspector*, *Solbrain* e outros.

(CD 20) para vencer momentaneamente essa compulsão e dizer algo verdadeiro (o Mestre faz esse teste em segredo, para que os jogadores não sabiam se podem confiar no colega).

Modelo Especial

Seu corpo é diferente de um humanóide normal.

Malefícios: você é muito grande, pequeno, espinhudo, com grandes garras, mãos rochosas, duas cabeças, membros nos lugares errados... De qualquer forma, sofre um redutor de –4 em ataques e perícias quando usa armas, ferramentas, máquinas e veículos projetados para membros normais de sua raça.

Porém, não sofrerá o redutor com itens que tenham sido construídos especialmente para você. O inverso também é válido: máquinas feitas para você impõem redutores para outros personagens.

Especial: pertences pessoais — escolhidos durante a criação do personagem, ou ganhos com aumento de nível — são, automaticamente, feitos para você.

Especial: esse defeito pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Monstruoso

Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas. O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar.

Pré-requisitos: Carisma 8 ou menos.

Malefícios: você sofre um redutor de –2 em todas as perícias baseadas em Carisma. Seus companheiros sofrem os mesmos redutores quando você está por perto.

Especial: testes de Disfarce para ocultar seus traços monstruosos sofrem um redutor de –8.

Especial: esse defeito pode ser adquirido apenas no 1° nível.

Objeto de Poder

Você precisa de um objeto especial para canalizar seu poder mágico.

Pré-requisitos: capaz de lançar magias.

Malefícios: o objeto pode ser uma varinha, cajado, amuleto sagrado, instrumento musical, ou qualquer outra coisa. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você sofre um redutor de –2 em seu nível de conjurador até recuperá-lo ou conseguir outro igual.

O objeto não é algo raro: se perdê-lo você pode encontrar, comprar ou até improvisar outro facilmente. Improvisar um fetiche exige no mínimo um minuto e um teste de Ofícios (Artes Plásticas), CD 20.

Pacato

Você nunca começa uma briga.

Malefícios: por alguma razão (imensa paciência, convicções pessoais, delicadeza feminina, votos sagrados, ou covardia mesmo...), você nunca começa uma luta a menos que você (ou um companheiro) seja atacado primeiro. "Ser atacado" significa receber um ataque (bem-sucedido ou não) ou ser alvo de qualquer efeito ou magia não-benéfica (bem-sucedida ou não).

Paranóico

Você não confia nem na própria mãe.

Malefícios: você é o clássico lobo solitário. Não confia em *ninguém* — nem mesmo em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magiazinha de cura...). Você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para vencer sua paranóia e aceitar qualquer ajuda.

Ponto Fraco

Você ou sua técnica de luta tem algum tipo de fraqueza.

Malefícios: quando você faz um ataque ou lança uma magia (bem-sucedido ou não), qualquer observador pode fazer um teste de Sentir Motivação (CD 15). Em caso de sucesso, o observador percebe uma falha em sua técnica de luta, e recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque contra você.

Protegido Indefeso

Existe alguém que você precisa defender de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida.

Malefícios: escolha um personagem (que pode ser um colega Defensor, ou um NPC). Sempre que essa pessoa está em perigo, você fraqueja (veja o quadro "Fraquejando") até o perigo passar.

"Em perigo" significa qualquer situação em que o protegido recebe ataque direto (bem-sucedido ou não), esteja ferido (qualquer quantidade de PVs abaixo de seu total), ou em condições que anulam seu bônus de Destreza: amedrontado, atordoado, inconsciente, indefeso (mas não dormindo) e assim por diante.

Especial: um Defensor pode gastar 1 Ponto de Ação para que seu Protegido Indefeso volte à vida, como se ele próprio tivesse gasto

esse ponto.

Especial: enquanto o Protegido está morto, os redutores são permanentes.

Reflexos Lentos

Se você toma conta de duas tartarugas, uma foge.

Malefícios: você sofre um redutor de –2 em testes de Reflexos.

Especial: esse defeito é oposto ao talento Reflexos Rápidos. Caso um personagem possua ambos, eles se cancelam mutuamente.

Restrição de Magia

Sua magia não funciona dircito contra certos seres.

Pré-requisitos: capaz de lançar magias.

Malefícios: escolha um destes grupos: homens (humanos), mulheres (humanas), aliens, andróides, elfos (e outros semi-humanos), kemonos, youkais. Essas pessoas são automaticamente bem-sucedidas em testes de resistência contra magias lançadas por você.

Especial: uma criatura do grupo escolhido ainda pode falhar voluntariamente em seu teste de resistência (para receber uma magia de cura, por exemplo).

Especial: o personagem pode adquirir esse defeito várias vezes, uma vez para cada novo grupo de pessoas que resiste às suas magias.

Saúde Abalada

Você é tão vigoroso quanto uma margarida.

Malefícios: você sofre um redutor de –2 em testes de Fortitude.

Especial: esse defeito é oposto ao talento Grande Fortitude. Caso um personagem possua ambos, eles se cancelam mutuamente.

Sensei Enigmático

Seu mestre diz tudo de forma críptica.

Pré-requisitos: Sensei.

Malefícios: você precisa ser bem-sucedido em um teste de Sentir Motivação (CD 20) cada vez que usa o talento Sensei. Se falhar no teste, o conselho de seu mestre será tão complicado que você não o entenderá, e a utilização do talento terá sido desperdiçada.

Sonâmbulo

Você caminha dormindo.

Malefícios: sempre que você está dormindo e precisa acordar antes da hora certa (ou antes de oito horas), faça um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, você pensa estar acordado, mas na verdade ainda está dormindo.

Um sonâmbulo tem certo grau de consciência: pode fazer as mesmas coisas que faria desperto, mas sofrendo um redutor de –2 em todos os testes de ataque, resistência e perícias. Também falhará automaticamente em qualquer teste de Inteligência, ou perícias que tenham essa habilidade-chave.

Um sonâmbulo acorda se sofrer qualquer dano.

Suicida

Você não dá valor à própria vida. Embora não tenha iniciativa ou coragem para se matar, você sempre procura oportunidades de morrer correndo riscos desnecessários.

Malefícios: sempre que você é alvo de um efeito que exige um teste de Fortitude ou Reflexos, faça primeiro um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, então também falha *voluntariamente* em seu teste de Fortitude ou Reflexos. Se tiver sucesso, faz seu teste de Fortitude ou Reflexos normal.

Super Deformed

Quando você erra, erra feio.

Malefícios: durante qualquer teste com 4D (de ataque, resistência, perícia ou habilidade), sempre que você erra, sua aparência muda para SD. Você sofre um redutor de –2 em seus testes de ataque, resistência e perícias até voltar ao normal. A condição SD normalmente dura uma rodada.

Normal: apenas falhas críticas colocam um personagem em estado SD.

Tímido

Você é introvertido.

Maleficio: você tem problemas para se expressar. Costuma falar com voz sumida, é facilmente intimidado, e fica constrangido quando chama a atenção. Você sofre um redutor de –2 em testes de Blefar, Intimidar e Obter Informação.

Posso usar esses defeitos em outros jogos?

Pode, mas não conte a ninguém que nós deixamos!

Muitos desses defeitos são exagerados, típicos dos personagens de anime e mangá. No entanto, muitos também podem ser encontrados em heróis clássicos ou até gente comum. Você pode adicionar defeitos a qualquer outro jogo OGL, usando as mesmas mecânicas para sua aquisição.

Em campanhas de natureza heróica (onde personagens/jogadores nunca têm fraquezas), o Mestre pode manter os defeitos disponíveis apenas para vilões, para demonstrar desequilíbrio mental ou fraqueza de caráter.


Não importa o que dizem por aí: robôs gigantes NUNCA saem de moda!
Capítulo 4
EQUIPAMENTOS

Como regra geral, qualquer personagem jogador recém-criado já possui uma arma e uma armadura que seja capaz de utilizar, à sua escolha, sem precisar comprá-los.

Esses itens são pessoais, intransferíveis: caso sejam perdidos, o Defensor terá algum trabalho para recuperá-los — muitas aventuras de anime e mangá, assim como episódios de séries tokusatsu, envolvem a recuperação de uma arma perdida ou roubada.

Itens e Níveis: no 1° nível, um Defensor tem direito a uma arma e uma armadura que saiba usar, à sua escolha. Ele também tem direito a uma nova peça (arma ou armadura) cada vez que avança de nível.

Armas

Muitos personagens de anime, mangá e games usam armas que ninguém nunca viu ou verá outra vez. Espadas grandes como portas, marretas coloridas, tacos de sinuca, postes telefônicos, abanadores, armários, ursos de pelúcia teleguiados... Causar dano de formas estranhas faz parte dessas histórias.

4D&T não oferece listas de armas específicas. Em vez disso, cada jogador tem liberdade para inventar sua própria arma, apenas seguindo algumas diretrizes.

Todas as armas têm quatro características:

Tipo: simples, comum ou exótica.

Tamanho: Pequena, Média, Grande ou Enorme.

Alcance: corpo-a-corpo, arremesso ou projéteis.

Dano: esmagamento, corte, perfuração ou energia.

Não permita, de forma alguma, que as regras limitem sua imaginação! A maior parte dos exemplos apresentados a seguir são armas vulgares (pistolas, adagas, espadas...). No entanto, você não precisa ficar restrito a peças tradicionais. Assim, uma arma comum: Média de corpo-a-corpo e dano por esmagamento pode ser uma simples clava, mas também um livro de culinária, uma bola de boliche, uma melancia petrificada, um bacalhau congelado e assim por diante...

Tipo

Armas simples: são aquelas de manejo mais fácil, que quase qualquer criatura inteligente sabe usar. Adagas, bestas, clavas, lanças e fundas são armas simples.

Armas comuns: também conhecidas como "marciais", são aquelas mais familiares aos adeptos do combate, como guardas, soldados, guerreiros e certos povos selvagens. Arcos, espadas, machados e pistolas são armas comuns.

Armas exóticas: armas deste tipo são muito difíceis de dominar, porque são pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. Além disso, possuem qualidades especiais não encontradas nas armas simples ou comuns (veja ao lado o quadro "Armas Exóticas: Qualidades Especiais").

• Combatentes sabem usar todas as armas simples e comuns.

• Especialistas sabem usar todas as armas simples, e uma arma comum.

• Conjuradores sabem usar apenas uma arma simples, e nenhuma arma comum.

Qualquer personagem pode adquirir os talentos Usar Arma (Simples, Comum ou Exótica) para aprender a usar uma nova arma.

Atacar com uma arma sem saber usá-la (seja devido à familiaridade da classe, seja pelo talento adequado) impõe um redutor de –4 nas jogadas de ataque.

Tamanho

Pequena: podem ser manejadas facilmente com apenas uma mão, como adagas, pistolas, lâminas de arremesso ninja e outras. Um personagem pode usar duas armas pequenas, uma em cada mão. Armas Pequenas causam 1D–2 pontos de dano (no mínimo 1 ponto).

Média: uma arma Média pode ser usada com apenas uma mão, mas impede o usuário de manejar qualquer outra arma com a outra. Ele ainda pode, no entanto, usar a outra mão para empunhar um escudo ou lançar magias. Armas Médias causam 1D pontos de dano.

Armas Exóticas: Qualidades Especiais

Toda arma exótica tem uma qualidade especial que armas simples e comuns não possuem. Escolha uma entre as seguintes:

Alcance: esta arma tem grande alcance (como um chicote, por exemplo), sendo própria para manter o inimigo a distância e dificultar sua aproximação. Seu usuário tem direito a um ataque extra (um "ataque de oportunidade") quando um adversário tenta se aproximar para lutar no mano a mano. Apenas armas de corpo-a-corpo podem ter essa qualidade.

Amedrontadora: com esta arma, um acerto decisivo acontece quando o atacante obtém 19 ou mais em sua jogada de ataque (em vez de apenas 20 ou mais).

Crítico Triplicado: com esta arma, um acerto decisivo causa dano triplicado, em vez de duplicado.

Dano de Energia: a arma causa dano baseado em um destes cinco tipos de energia: fogo, frio, ácido, eletricidade ou sônico.

Defensora: a arma também funciona como um escudo, oferecendo um bônus de +1 em sua Classe de Armadura. Esse bônus aumenta para +2 caso você use a arma apenas para se defender, sem atacar durante aquela rodada.

Tamanho Enorme: uma arma Enorme causa 3D de dano.

Nekomimi

Ou catgirls.

Termo popular para garotas ou mulheres humanas com orelhas e cauda de gato.

A palavra quer dizer "orelha de gato", mas também é usada para outras combinações mulher/animal, como coelhos, raposas e (mais raramente) cães.

Nekomimi masculinos, mais raros, costumam ser associados a cães (como Inu-Yasha) e lobos.

Grande: uma arma Grande precisa ser manejada com as duas mãos. Apenas armas comuns e exóticas podem ser desse tamanho. Armas Grandes causam 2D pontos de dano.

Enorme: uma arma Enorme também precisa ser manejada com as duas mãos. Apenas armas exóticas podem ser desse tamanho. Armas Enormes causam 3D pontos de dano.

Os talentos Usar Armas Maiores permitem a um personagem de grande Força usar armas de tamanho superior uma em cada mão, ou com uma só mão.

Alcance

Corpo-a-corpo: armas para combate corporal (como espadas, clavas ou machados) podem ser usadas apenas contra oponentes próximos, a até 1,5m de distância.

Seu modificador de Força afeta rolagens de ataque e dano com armas de corpo-a-corpo.

De Arremesso: são armas arremessadas, como facas, pedras, lanças, arpões ou granadas. Uma arma arremessada tem alcance de 10m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de –2 para cada 10m extras, até um máximo de –10 a 50m.

Seu modificador de Destreza afeta testes de ataque, e seu modificador de Força afeta rolagens de dano com armas de arremesso.

De Projéteis: são armas que disparam projéteis, feixes ou cargas, como um arco e flecha, arma de fogo, lança-chamas ou pistola de raio. Uma arma de projéteis tem alcance de 30m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de –2 para cada 30m extras, até um máximo de –20 a 300m.

Seu modificador de Destreza interfere em testes de ataque com armas de projéteis. Nenhum modificador afeta o dano destas armas.

Munição: Defensores *nunca* ficam sem munição. Suas armas de fogo nunca se esgotam e suas armas de arremesso estão sempre à mão, prontas para uma nova salva. Essa falta de realismo faz parte do gênero: se um Defensor pode usar armas imensas que não estavam guardadas em parte alguma, então por que se importar com estoques de munição?

Dano

Esmagamento: causado por pancadas com objetos duros, como clavas, cajados, pedras, socos e chutes; ou através de explosões ou ondas de choque, como bombas e granadas de concussão.

Corte: causado por lâminas, como espadas, machados, foices, serras elétricas, espadas de luz...

Perfuração: causado por armas pontiagudas, como lanças, flechas, chifres e quase todas as armas de fogo.

Energia: causado apenas por armas exóticas, e baseado em um destes tipos de energia: fogo, frio, ácido, eletricidade, sônico. Veja o quadro "Armas Exóticas: Qualidades Especiais".

Dano de Armas por Tamanho

Tamanho	Dano	Tipos Possíveis
Pequena	1D–2	simples, comum, exótica
Média	1D	simples, comum, exótica
Grande	2D	comum, exótica
Enorme*	3D	exótica

*Veja o quadro "Armas Exóticas: Qualidades Especiais"

Criação de Armas

Cada personagem jogador tem direito a pelo menos uma arma que saiba utilizar. Você pode inventar a arma que quiser, combinando tipo, tamanho, alcance e dano. Veja algumas:

Exemplo 1: Merchandising Man é um caçador de monstros. Seguindo a tradição dos policiais do espaço, ele escolhe uma espada laser. Como Especialista, ele sabe usar qualquer arma simples e uma comum. Sua espada será uma arma comum Média (dano de 1D) de corpo-a-corpo. Merchandising Man tem Força 16 (modificador +3). Uma arma de corpo-a-corpo é afetada pelo modificador de Força em seus ataques e dano. Portanto, o personagem causa 1D+3 pontos de dano com essa arma. Embora seja uma espada laser, ela causa dano por corte.

Exemplo 2: Sailor Ceres é uma menina mágica Conjuradora. Sabe usar apenas uma arma simples, mas ela quer ser capaz de manejar uma poderosa bazuca, então adquire o talento Usar Arma Exótica: Bazuca Estelar. Será uma arma exótica de projéteis. Para ser realmente impressionante, a defensora escolhe a qualidade especial Tamanho Enorme (por isso ela causará ignorantes 3D pontos de dano). Com sua Destreza 18 (+4), Ceres recebe um bônus de +4 em ataques com a Bazuca Estelar, mas o dano não recebe qualquer bônus. A bazuca causa dano por esmagamento.

Exemplo 3: Klink, o elfo ninja, é um Combatente. Sabe usar todas as armas simples e comuns, além de espadas e arcos (uma habilidade especial de sua raça). Mas ele decide que suas armas favoritas serão pétalas de flor de cerejeira. São armas simples Pequenas (dano de 1D–2) de arremesso. Klink tem Força 14 (+2) e Destreza 17 (+3). Uma arma de arremesso é afetada pelo modificador de Destreza em seus ataques, e Força no dano (neste

caso, será 1D). O dano é baixo, mas, como são armas Pequenas, o elfo ninja pode arremessá-las com ambas as mãos, ganhando um ataque extra por rodada (isto é, se ele tiver o talento Tiro Rápido). As pétalas causam dano por perfuração.

Exemplo 4: o fantasma youkai Denkisha é um Combatente. Ele deseja ser capaz de destruir seus inimigos batendo neles com uma cadeira elétrica — a mesma onde ele próprio foi executado. Ele adquire o talento Usar Arma Exótica. Será uma arma exótica Grande de corpo-a-corpo, que causará 2D pontos de dano (mais seu modificador de Força). O youkai escolhe a qualidade especial Dano de Energia: Elétrico. Por isso, a arma causará dano elétrico.

Armaduras e Escudos

Armaduras e escudos protegem contra a maioria dos ataques, oferecendo bônus à Classe de Armadura do usuário. Armaduras existem em três tipos: leves, médias e pesadas, além dos escudos.

- **Combatentes sabem usar armaduras leves, médias e escudos.**
- **Especialistas sabem usar armaduras leves e escudos.**
- **Conjuradores não sabem usar nenhuma armadura, nem escudos.**

Qualquer personagem de qualquer classe pode adquirir os talentos Usar Armadura (Leve, Média ou Pesada) e Usar Escudo para ser capaz de usar uma nova armadura ou escudo.

Um personagem vestindo uma armadura ou empunhando um escudo que não sabe usar sofre um redutor em todos os seus testes de ataque, e perícias que envolvem movimento. O redutor é igual ao bônus de proteção da armadura ou escudo.

Mesmo quando o personagem sabe usar a armadura, algumas perícias (Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar) tornam-se mais difíceis de usar com armaduras médias e pesadas, sofrendo um redutor igual ao bônus de proteção da armadura. Personagens que dependem dessas perícias preferem usar apenas armaduras leves, ou nenhuma armadura.

Bônus na CA: cada armadura fornece um bônus na CA, assim como o escudo. Quanto mais pesada a armadura, maior o bônus. Não se pode vestir uma armadura sobre outra, mas pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo.

Armaduras Leves

Muitos Defensores usam trajes protetores leves, que nem mesmo se parecem com armaduras. Podem ser sobretudos de couro comuns, em geral usados por solitários caçadores de monstros; ou malhas colantes tecnológicas, como aquelas usadas por membros de equipes *sentai*. Roupas do dia-a-dia (como uniformes escolares) feitas de materiais especiais também são consideradas armaduras leves.

Oferecem pouca proteção (CA+2), mas dão liberdade de movimentos, sendo preferidas por Especialistas. Essa é a única armadura que não afeta as perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Um personagem vestindo uma armadura leve sem saber usá-la sofre um redutor de –2 em todos os seus testes de ataque e perícias que envolvem movimento. Combatentes e Especialistas sabem usar armaduras leves, enquanto Conjuradores precisam adquirir o talento Usar Armadura Leve.

Armaduras Médias

Esses trajes em geral são formados por placas pequenas e rígidas, que protegem certas partes do corpo — especialmente as articulações, como ombros, cotovelos e joelhos. Algumas também cobrem o peito, antebraços e pernas (abaixo dos



Espada gigante e camiseta de ferro: não saia de casa sem elas!

NPC

Non Player Character, "Personagem Não-Jogador".

Também chamados Personagens do Mestre, são todos os personagens não controlados pelos jogadores em uma aventura de RPG (ou não-Defensores em *4D&T*).

joelhos apenas). Quase sempre também incluem máscaras e/ou capacetes.

Armaduras médias oferecem boa proteção (CA+5), mas são incômodas. Impõem um redutor de –5 em testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Um personagem vestindo armadura média sem saber usá-la não consegue usar nenhuma das perícias mencionadas, e sofre ainda um redutor de –5 em seus testes de ataque e perícias que envolvem movimento. Combatentes sabem usar armaduras médias, enquanto Especialistas e Conjuradores precisam adquirir o talento Usar Armadura Média.

Armaduras Pesadas

Essas couraças quase sempre são de metal, plásticos de alto-impacto ou materiais sobrenaturais. Podem ser arcaicas, como aquelas usadas por cavaleiros medievais; ou tecnológicas, favoritas dos policiais do espaço.

Armaduras pesadas envolvem o corpo quase completamente, oferecendo uma proteção sólida (CA+8). No entanto, elas restringem severamente os movimentos. Impõem um redutor de –8 em todos os testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar.

Um personagem vestindo uma armadura pesada sem saber manejá-la não consegue usar nenhuma das perícias mencionadas, e sofre ainda um redutor de –8 em seus testes de ataque e perícias que envolvem movimento. Nenhuma classe (nem mesmo Combatentes) sabe usar essas peças sem adquirir o talento Usar Armadura Pesada.

Escudos

Disponíveis em vários formatos (sendo alguns beeem estranhos...), um escudo fica preso ao antebraço enquanto é seguro com a mão, para maior firmeza. Um personagem pode carregar itens (como uma lanterna) na mão que segura o escudo, mas não pode usar armas ou lançar magias com essa mão.

Escudos não interferem em testes de perícias, mas um personagem que não saiba usá-lo sofre um redutor de –1 em seus testes de ataque e perícias que envolvem movimento. Combatentes sabem usar escudos, enquanto Especialistas e Conjuradores precisam adquirir o talento Usar Escudo.

Um escudo também pode ser usado como arma, para golpear. Causa o mesmo dano de uma arma Pequena (1D–2 + modificador de Força). No entanto, se atacar com o escudo, você perderá seu bônus de CA até a próxima rodada. Um personagem que não saiba usar um escudo sofre um redutor de –4 para atacar com o escudo.

Veículos

Muitos Defensores operam veículos. Das motocicletas coloridas de uma equipe *Super Sentai*, ao tanque perfuratriz de um policial do espaço, passando por cavalos mecânicos, carros ninja, tanques possuídos por espíritos...

Em regras, veículos são parecidos com personagens jogadores, com as seguintes diferenças:

• **Escala:** veículos tipicamente pertencem às seguintes escalas:

Ningen: veículos pequenos e leves, que deixam o piloto exposto (motos, skates, asas-delta, ultraleves, lanchas...); ou veículos fechados muito frágeis, que quase não oferecem proteção ao piloto (automóveis e outros veículos comuns). A maioria dos veículos civis, de não-Defensores, pertence a essa escala.

Sugoi: veículos fechados pesados e/ou possantes (carros de corrida, blindados, tanques, tratores, helicópteros, jatos...). A maioria dos veículos dos Defensores pertence a essa escala.

Kiodai: veículos imensos, como jatos comerciais, navios e naves estelares.

Kami: se existe algum veículo com esta escala, seus ocupantes provavelmente moram nele e não sabem!

• **Habilidades:** veículos possuem Força e Destreza, obtidos da mesma forma que personagens jogadores (2D+6); mas não têm Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

• **Classe e Raça:** veículos não pertencem a nenhuma classe ou raça.

• **Dados de Vida (DVs):** em vez de níveis, veículos têm Dados de Vida, da mesma forma que monstros.

• **Pontos de Vida (PVs):** um veículo tem 1D Pontos de Vida para cada Dado de Vida. Assim, um veículo com 4 DVs terá entre 4 e 16 PVs (em média 14 PVs).

Posso usar outras armas e armaduras?

Mas você, heim? Aqui tem regras para inventar QUALQUER tipo de arma, e mesmo assim você ainda quer outras?! Poutz...

Veja bem... *4D&T* evita intermináveis listas e tabelas com peças específicas, mas mesmo assim você pode usar livremente armas que apareçam em outros jogos OGL, como *Tormenta* e *Arton*. Todas elas seguem a mesma classificação de tipos (simples, comuns, exóticas). O problema é que muitas dessas armas usam dados diferentes do tradicional D6 para rolar o dano.

O mesmo vale para armaduras. Em outros jogos OGL elas também são classificadas em leves, médias e pesadas, mas existem em muitos subtipos.



Detonar monstros é legal; pilotar um tanque que faça isso, melhor ainda!

• **Pontos de Ação:** veículos não têm Pontos de Ação.

• **Talentos:** todo veículo tem um talento, e mais um talento extra para cada 3 DVs. Assim, um veículo com 8 DVs tem três talentos.

Veículos podem adquirir os seguintes talentos: Armadura Natural, Asas, Componente Metabot, Construção Sólida, Destreza Ampliada, Foco em Arma, Foco em Perícia, Força Ampliada, Máquina de Corrida, Máquina Senciente, Máquina Viva, Perfuratriz, Prontidão, Sentidos Especiais, Submarino, Transformer, Usar Arma (Simples, Comum, Exótica), Vôo.

• **Perícias:** veículos não possuem perícias. No entanto, podem ter talentos que oferecem bônus em perícias (como Foco em Perícia) para seu operador.

• **Velocidade:** veículos têm deslocamento igual à sua Destreza, em metros. Certos talentos permitem aumentar essa velocidade.

• **Ataques:** veículos fazem ataques com o Bônus Base de Ataque de seu piloto, mas usando seu próprio modificador de Força (para ataques corpo-a-corpo) ou Destreza (a distância). Veículos atacam corpo-a-corpo apenas por atropelamento.

• **Dano:** por atropelamento, veículos causam dano igual a 1D–2 + modificador de Força.

• **Resistência:** veículos não fazem testes de Fortitude ou Vontade; eles não são afetados por nenhuma magia ou efeito que requer um destes testes. Veículos fazem testes de Reflexos usando o bônus do piloto, mas com seu próprio modificador de Destreza.

• **Armas:** veículos com talentos Usar Arma são equipados com uma arma correspondente. Veículos não podem ser equipados com armas de corpo-a-corpo ou arremesso, apenas armas de projéteis.

• **Imunidades:** um veículo é imune a venenos, sono, paralisia, doenças e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude. Também não são afetados por acertos decisivos (sofrem apenas dano normal), nem por efeitos de influência e controle da mente.

• **Reparos:** um veículo não pode recuperar Pontos de Vida com descanso, medicina ou magias de cura. Eles precisam ser consertados – um teste de Reparos com CD 20 exige uma hora de trabalho e, em caso de sucesso, restaura 2D Pontos de Vida. Uma magia *Consertar* restaura 1 PV a um veículo. No entanto, lembre-se que um veículo Sugoi ou Kiodai tem PVs equivalentes a 10 ou 100 vezes mais!

• **Exemplo:** este é um tanque simples: For 16 (+4), Des 10 (+0); 4 DVs (15 PVs); CA 12 (+2 armadura); **Talentos:** Armadura Natural, Usar Arma Exótica (canhão); **Armas:** canhão sônico (Grande, exótica, de projéteis, dano 2D sônico).

Pilotando Veículos

Qualquer pessoa pode dirigir um carro. Mas conduzir um tanque voador capaz de demolir arranha-céus é outra história.

Desde um carro de corrida fantástico, construído por um mecânico lendário, até uma motocicleta orgânica senciente, existem muitos veículos poderosos à disposição dos Defensores. Essas máquinas especiais têm personalidade forte, mas não podem ser operadas por pessoas comuns.

Veículos são mais fáceis de pilotar que mechas (veja adiante), mas são também mais fracos. O melhor veículo que um Defensor pode operar tem metade do poder do melhor mecha que esse

OGL

Open Game License.

Documentação elaborada pela *Wizards of the Coast*, empresa que publica nos Estados Unidos o RPG *Dungeons & Dragons*.

A Open Game License permite a outros autores e empresas de jogos produzir títulos compatíveis com as mesmas regras.

Nesse livro, um "jogo OGL" é qualquer RPG baseado nessas regras.



Você pode brigar com mechas, mas depois é melhor que alguém saiba consertar...

mesmo aventureiro pode pilotar.

Pilotar um veículo superior tem dois pré-requisitos:

• **O piloto deve ser de nível igual ou superior aos Dados de Vida do veículo.** Assim, um jato-tanque-perfuratriz com 8 DVs pode ser controlado apenas por personagens de 8° nível ou mais.

• **O piloto deve ter um modificador final de Pilotar igual ou superior aos Dados de Vida do veículo.** Portanto, um andróide de 2° nível com a perícia Pilotar (2 graduações) e Destreza 10 (+0) tem um modificador final +2. É suficiente para um veículo com 2 DVs (justamente o máximo permitido para seu nível).

Veículos podem ser pilotados apenas internamente. A pilotagem exige concentração total do piloto. Enquanto controla a máquina, ele não recebe bônus de Destreza em sua CA.

• **Uso de Armas:** um piloto não precisa ter os talentos Usar Arma adequados para operar o arsenal de um veículo. No entanto, ele precisa ter o talento Piloto para estar familiarizado com essas armas. Caso contrário, sofre o redutor normal de –4 ao atacar com elas.

• **Talentos de Veículo:** um personagem sem o talento Piloto não consegue ativar todos os recursos da máquina. Ele não recebe benefícios de nenhum dos talentos possuídos pelo veículo (por exemplo, não será capaz de usar a velocidade extra de uma Máquina de Corrida).

• **Danos ao Piloto:** quando um veículo Ningen é atingido, o dano é dividido igualmente (arredondado para cima) entre o piloto e a máquina. Para veículos Sugoi e acima, o piloto só começa a receber dano após a destruição total da máquina (ou seja, quando ela atinge 0 Ponto de Vida).

• **Embarque e Desembarque:** entrar ou sair de um veículo exige uma rodada completa.

• **Co-Pilotos:** o auxílio de um co-piloto oferece ao piloto +2 em Pilotar e +1 em seu nível, possibilitando assim operar um veículo superior. Todos os co-pilotos devem ter pelo menos 1 graduação em Pilotar, e ser de nível igual ou superior ao piloto, para conceder o bônus.

Mechas

Em anime e mangá, *mecha* é qualquer máquina — veículos, armas, robôs e outras. Nesse jogo, usamos o termo apenas para robôs humanóides (isto é, com cabeça, tronco e membros) tripulados ou controlados a distância. Um robô autônomo capaz de movimentar-se e lutar sem um piloto nos controles, não é um mecha: é um andróide.

Mechas são muito parecidos com personagens jogadores, com as seguintes diferenças:

• **Escala:** quase todos os mechas pertencem à escala Sugoi. Alguns poucos, especiais, são de escala Kiodai, enquanto os Kami mecha são extraordinariamente raros. Quase não existem mechas Ningen; um robô deste tamanho será, provavelmente, um andróide.

• **Habilidades:** mechas possuem Força e Destreza, obtidos da mesma forma que personagens jogadores (2D+6); mas não têm Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

• **Classe e Raça:** mechas não pertencem a nenhuma classe ou raça.

• **Dados de Vida (DVs):** em vez de níveis, mechas têm Dados de Vida, da mesma forma que monstros.

• **Pontos de Vida (PVs):** um mecha tem 1D Pontos de Vida para cada Dado de Vida. Assim, um mecha com 6 DVs terá entre 6 e 36 PVs (em média 21 PVs).

• **Pontos de Ação:** mechas não têm Pontos de Ação.

• **Talentos:** todo mecha tem um talento, e mais um talento extra para cada 3 DVs. Assim, um mecha com 10 DVs tem 4 talentos.

Mechas podem adquirir os seguintes talentos: Armadura Natural, Asas, Componente Metabot, Construção Sólida, Destreza Ampliada, Foco em Arma, Foco em Perícia, Força Ampliada, Garras, Máquina de Corrida, Máquina Senciente, Máquina Viva, Mecha Destinado, Prontidão, Sentidos Especiais, Transformer, Usar Arma (Simples, Comum, Exótica), Usar Armas Maiores, Usar Armas Maiores Ainda, Usar Armadura (Leve, Média, Pesada), Vôo.

• **Perícias:** mechas não possuem perícias. No entanto, podem possuir talentos que oferecem

bônus em perícias (como Foco em Perícia) para seu operador.

• **Ataques:** mechas fazem ataques com o Bônus Base de Ataque de seu piloto, mas usando seu próprio modificador de Força (para ataques corpo-a-corpo) ou Destreza (a distância).

• **Dano:** quando fazem ataques desarmados, mechas causam dano igual a 1D–2 + modificador de Força.

• **Resistência:** mechas não fazem testes de Fortitude ou Vontade; eles não são afetados por nenhuma magia ou efeito que requer um destes testes. Mechas fazem testes de Reflexos usando o bônus do piloto, mas com seu próprio modificador de Destreza.

• **Armas:** mechas com talentos Usar Arma já são equipados com uma arma correspondente.

• **Armaduras:** mechas com talentos Usar Armadura são blindados com materiais que oferecem proteção correspondente (CA +2, +5 ou +8). Além disso, seus pilotos sofrem os redutores adequados em perícias.

• **Imunidades:** um mecha é imune a venenos, sono, paralisia, doenças e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude. Mechas não são afetados por acertos decisivos (sofrem apenas dano normal), nem por efeitos de influência e controle da mente.

• **Reparos:** um mecha não pode recuperar Pontos de Vida com descanso, medicina ou magias de cura. Eles precisam ser consertados —um teste de Reparos com CD 20 exige uma hora de trabalho e, em caso de sucesso, restaura 2D Pontos de Vida. Uma magia *Consertar* restaura 1 PV a um mecha. Lembre-se que um Sugoi ou Kiodai mecha tem PVs equivalentes a 10 ou 100 vezes mais!

• **Exemplo:** este é um Sugoi mecha simples – For 15 (+3), Des 12 (+1); 6 DVs (23 PVs); CA 13 (+2 armadura, +1 Destreza); **Talentos:** Foco em Arma (foice laser), Usar Armadura Leve, Usar Arma Exótica (foice laser); **Armas:** foice laser (Enorme, exótica, corpo-a-corpo, dano 3D corte).

Pilotando Mechas

A maioria dos mechas comuns, produzidos em larga escala, tem 2 Dados de Vida. Praticamente qualquer pessoa pode pilotar um deles.

Robôs mais poderosos são também mais temperamentais, não aceitam facilmente ser "domados". Apenas pessoas especiais, habilidosas ou predestinadas podem pilotá-los — seja por sua perícia, determinação, compatibilidade com a máquina, ou qualquer outro motivo.

Mechas são mais difíceis de pilotar que veículos, mas são também mais poderosos. O melhor mecha que um Defensor pode operar tem duas vezes mais poder que o melhor veículo que esse mesmo Defensor pode pilotar.

Pilotar um mecha superior tem dois pré-requisitos:

• **O piloto deve ser de nível igual ou superior a metade (arredondado para cima) dos Dados de Vida do mecha.** Assim, um poderoso mecha com 20 DVs pode ser controlado apenas por personagens de 10° nível.

• **O piloto deve ter um modificador final de Pilotagem igual ou superior aos Dados de Vida do mecha.** Portanto, um humano de 5° nível com a perícia Pilotar (5 graduações, +1 por ser humano) e Destreza 14 (+2) tem um modificador final +8, suficiente apenas para um mecha com até 8 DVs (seu nível permitiria 10 DVs). Chegando ao 6° nível, se adquirir o talento Foco em Perícia: Pilotar, seu modificador final salta para +12, permitindo a ele pilotar um mecha com até 12 DVs (o máximo permitido para seu nível).

Um mecha pode ser pilotado internamente (um cockpit em seu interior abriga o piloto) ou controlado à distância (o piloto precisa manter contato visual), à escolha do Mestre. Em qualquer dos casos, a pilotagem exige concentração total do piloto. Enquanto controla a máquina, ele não recebe bônus de Destreza em sua CA.

Não é preciso fazer testes de Pilotar para operar mechas — na prática, eles são como uma armadura mecanizada. Eles movem-se e lutam como o próprio personagem faria, mas usando sua própria Força, Destreza, CA e armas.

• **Uso de Armas:** um piloto não precisa ter os talentos Usar Arma adequados para operar as armas de um mecha. No entanto, ele precisa ter o talento Piloto Mecha para estar familiarizado com essas armas. Caso contrário, sofre o redutor normal de –4 ao atacar com elas.

• **Talentos Mecha:** um personagem sem o talento Piloto Mecha não consegue ativar todos os recursos da máquina. Ele não recebe benefícios de nenhum dos talentos possuídos pelo mecha (por exemplo, não será capaz de ativar suas Asas, Garras, Sentidos Especiais...).

• **Talentos de Combate:** o piloto de um Mecha Destinado (veja a seguir em "Talentos para Máquinas") pode usar seus próprios talentos pessoais de combate (Artes Marciais, Combater com Duas Armas, Evasão...) para realizar essas mesmas manobras com um mecha, mesmo que a máquina não tenha estes talentos.

• **Danos ao Piloto:** normalmente, um piloto só recebe dano de ataques contra seu mecha após a destruição total da máquina (ou seja, quando ela atinge 0 Ponto de Vida). No entanto, o piloto de um Mecha Destinado sofre qualquer dano recebido pelo mecha, mas ajustado para sua própria escala. Assim, quando um Mecha Destinado

Oni

Demônio. Criatura do submundo.

Sugoi sofre 3 pontos de dano, seu piloto Ningen também perde 3 PVs (e não 30 PVs).

• **Embarque e Desembarque:** entrar ou sair de um mecha comum exige uma rodada completa. Entrar ou sair de um Mecha Destinado é uma ação livre — você é transportado para seu interior através de um feixe luminoso, um salto incrível, ou outra forma quase sobrenatural.

• **Co-Pilotos:** o auxílio de um co-piloto oferece ao piloto +2 em Pilotar e +1 em seu nível, possibilitando assim operar um mecha superior. Todos os co-pilotos devem ter pelo menos 1 de graduação em Pilotar, e ser de nível igual ou superior ao piloto, para conceder o bônus.

Adquirindo Mechas

Embora sejam parte importante do gênero, nem todas as campanhas de *4D&T* aceitam robôs gigantes. Mechas não podem ser adquiridos pelos jogadores, apenas oferecidos pelo Mestre. Como regra geral, qualquer personagem com o talento Piloto Mecha começa o jogo possuindo um mecha que seja capaz de pilotar — isto é, se eles estão disponíveis na campanha.

O Mestre escolhe se vai construir mechas para os jogadores ou se eles próprios podem fazê-lo (sob sua supervisão). O Mestre pode proibir qualquer mecha, talento ou poder específico, mesmo que esteja totalmente de acordo com as regras. O Mestre decide quão freqüentes os mechas serão, da seguinte forma:

Comuns: mechas são usados amplamente na vida diária, estão disponíveis para quase qualquer piloto habilitado. Em *Patlabor*, por exemplo, os *labors* ("trabalhadores") são mechas usados rotineiramente para trabalhos pesados, sendo que a Patrulha Labor é uma força policial especializada em crimes que envolvem essas máquinas. Nesse cenário, todo Defensor tem um mecha que consiga pilotar.

Restritos: mechas existem em grande quantidade, mas apenas para propósitos especiais, quase sempre militares. Provavelmente há exércitos, forças policiais ou grupos paramilitares formados por mechas — como em *Robotech*, *Macross* e *Gundam*. Nesse cenário, apenas Defensores com o talento Piloto Mecha começam o jogo com seu próprio mecha.

Raros: mechas são artefatos fantásticos, de origem extraterrestre, criados com tecnologia perdida, ou gerados por magia. Os únicos existentes pertencem aos Defensores e vilões principais. Mechas desse tipo normalmente são Destinados (veja o quadro "Talentos Mecha"). O Mestre decide se os Defensores já começam o jogo possuindo esses mechas (como em *Evangelion*) ou se precisam conquistá-los após uma série de missões (como em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*).

Inexistentes: não há mechas, ou eles surgem apenas em ocasiões especiais. *Dragon Ball Z*, *Naruto*, *Bleach*, *Cavaleiros do Zodíaco* e outras séries não empregam mechas, exceto como um ocasional adversário exótico. Eles nunca estão disponíveis para personagens jogadores.

Especiais: existe ainda a questão dos mechas superiores a outros. Em cenários onde eles são comuns, aqueles destinados aos Defensores e vilões podem ser especiais. Por exemplo, em *Cybuster*, mechas industriais comuns são usados para recolher os destroços de uma Tóquio devastada, enquanto o próprio Cybuster é um supermoderoso mecha elemental de outra dimensão. Em *Gundam Wing*, forças armadas são formadas por mechas, mas aqueles feitos de *gundanium* — um metal que pode ser forjado apenas em gravidade zero — são muito mais fortes. Essa diferença de poder é representada pelas escalas de dano (embora sejam todos de mesmo tamanho, mechas comuns são Sugoi, enquanto aqueles especiais são Kiodai).

Talentos para Máquinas

Os seguintes talentos não podem ser adquiridos por personagens jogadores, apenas por veículos ou mechas.

Componente Metabot

O veículo ou mecha pode conectar-se a outros para formar um metabot.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: até cinco máquinas que possuam esse talento podem unir-se para formar um mecha maior, pertencente a uma escala de dano acima – Sugoi veículos/mechas unem-se para formar um Kiodai metabot, enquanto Kiodai veículos/mechas formam um Kami metabot.

Um metabot tem a mesma Força e Destreza da máquina que tenha estas habilidades mais altas na formação. Ele tem todos os talentos, e as melhores armas e armadura de todas as máquinas envolvidas. Tem também os Pontos de Vida da máquina envolvida que tiver mais PVs.

Entre os pilotos, o líder (ou aquele com maior modificador final em Pilotar) comanda o metabot, enquanto os demais atuam como co-pilotos.

Formar ou separar um metabot leva uma rodada completa. Quando um metabot é separado depois de ser atingido, esse dano é distribuído igualmente entre as máquinas componentes.

Construção Sólida

Essa máquina tolera mais danos que a maioria.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha recebe 10 Pontos de Vida extras.

Destreza Ampliada

Essa máquina é mais ágil que a maioria.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha recebe um bônus permanente de Destreza +2.

Especial: esse talento pode ser adquirido várias vezes. Seus benefícios se acumulam.

Força Ampliada

Essa máquina é mais forte que a maioria.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha recebe um bônus permanente de Força +2.

Especial: esse talento pode ser adquirido várias

vezes. Seus benefícios se acumulam.

Mecha Destinado

O mecha tem uma ligação poderosa com um piloto escolhido.

Pré-requisitos: mecha.

Benefícios: o piloto pode usar seus próprios talentos de combate ou magias ao operar seu Mecha Destinado. Por exemplo, se você pode lançar Bolas de Energia, seu mecha também poderá. Se possui uma Técnica Secreta, ele também será capaz de manifestá-la. Se é um Conjurador, ele também poderá lançar suas magias, e assim por diante. Os poderes são ampliados para a escala do mecha.

Especial: como efeito colateral dessa ligação poderosa, sempre que o mecha sofre dano, o piloto também sofre dano equivalente (ajustado para sua própria escala).

Normal: um mecha sem esse talento não pode usar os talentos de combate ou magias do piloto.

Máquina de Corrida

Esse veículo é mais rápido.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha tem deslocamento igual ao dobro de sua Destreza, em metros.

Especial: esse talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, multiplique mais uma vez a velocidade (por exemplo, Des x3 caso o talento seja adquirido duas vezes).

Normal: um veículo tem deslocamento igual à sua Destreza, em metros. Um mecha tem deslocamento igual a metade de sua Destreza, em metros.

Máquina Senciente

Essa máquina tem inteligência e personalidade próprias.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha tem valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma (1D+6 cada). Pode mover-se e lutar sozinho, mas de forma precária – seu BBA é igual a ¼ de seus DVs (arredondado para cima). Não pode falar, exceto com seu piloto.

Uma Máquina Senciente tem um bônus base de Reflexos e Vontade igual a metade de seus DVs (arredondado para cima). Não tem perícias, mas pode fazer testes de perícias sem treinamento (e receber bônus de quaisquer talentos que possua). Quando um piloto está no controle, a máquina ainda pode pensar e falar, mas passa a comportar-se como um veículo ou mecha normal.

Especial: ao contrário de outras máquinas, uma Máquina Senciente não é imune a sono, paralisia, ou efeitos de influência e controle da mente.

Especial: a critério do Mestre, máquinas com esse talento podem possuir alguns defeitos descritos no capítulo "Defeitos", para receber talentos extras.

Máquina Viva

Essa máquina tem constituição orgânica.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha tem um valor de Constituição (2D+6). Ao contrário de outras máquinas, uma Máquina Viva pode recuperar Pontos de Vida com descanso, magias ou a perícia Cura (mas não pode ser consertada). Além disso, seu modificador de Constituição afeta seus Dados de Vida.

Uma Máquina Viva tem um bônus base de Fortitude igual a metade de seus DVs (arredondado para cima).

Especial: ao contrário de outros veículos, uma Máquina Viva não é imune a venenos, paralisia, doenças e outros efeitos que requerem testes de Fortitude. Máquinas Vivas também são afetadas normalmente por acertos decisivos.

Perfuratriz

Esse veículo pode mover-se sob a terra.

Pré-requisitos: veículo.

Benefícios: o veículo pode se deslocar sob a terra com metade de sua velocidade normal.

Submarino

Esse veículo pode mover-se na água.

Pré-requisitos: veículo.

Benefícios: essa máquina pode se deslocar na água, acima ou abaixo da superfície, com sua velocidade normal.

Transformer

Essa máquina pode se transformar em outro veículo.

Pré-requisitos: veículo ou mecha.

Benefícios: com uma rodada completa, a máquina pode mudar para outra configuração (veículo ou mecha), com os mesmos Dados de Vida e Pontos de Vida, mas um conjunto diferente de valores de Habilidades, talentos e armas. Ambas as máquinas devem possuir este talento.

Vôo

Esta máquina pode voar.

Pré-requisito: veículo ou mecha.

Benefícios: o veículo/mecha pode voar, com velocidade de vôo igual a seu deslocamento em terra.

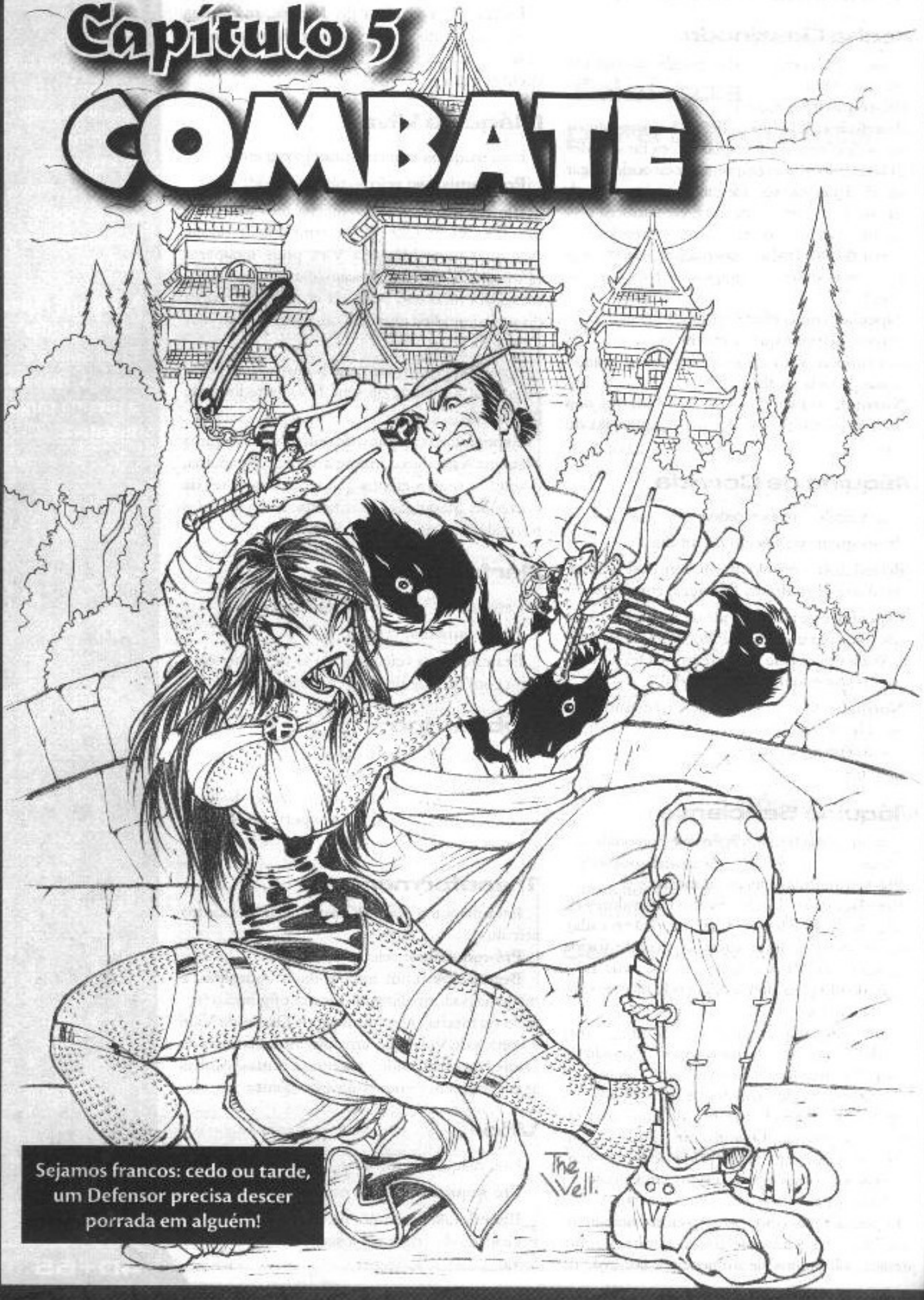
Otaku

No Japão, otaku é um termo pejorativo para fãs obsessivos de anime, mangá, games, computadores, ídolos pop e qualquer outro hobby.

No Brasil, refere-se a qualquer fã de anime e mangá, mas sem a mesma carga negativa.

Capítulo 5

COMBATE



Sejamos francos: cedo ou tarde, um Defensor precisa descer porrada em alguém!

Alerta em Tóquio! O Imperador do Mal Definitivo 3.5 lança outro ataque contra a Terra! As ruas estão infestadas de horrendos soldados grunts, que lembram incrivelmente um exército em roupas colantes com armas precárias. Eles avançam pelas ruas, atacando transeuntes, rumo à lanchonete onde três Defensores estão lanchando (sim, até em uma cidade imensa como Tóquio, as forças do mal sempre encontram Defensores por acaso...).

Mesmo quando seu único objetivo é namorar uma menina bonita, cedo ou tarde um Defensor de Tóquio entra em combate (por exemplo, quando a tal menina bonita não gosta da investida).

A maneira como você lida com combates depende de suas técnicas. Alguns evitam conflitos, usando suas habilidades para fugir, se esconder ou ficar fora de alcance. Outros aprimoram suas defesas, através de uma alta destreza, armadura pesada ou escudo. Outros ainda acham que a melhor defesa é o ataque, brandindo armas poderosas ou lançando magias destruidoras.

Mas, enfim, como o combate funciona?

Preparação

Omugi, o Ninja de Marte, está indeciso sobre comer o hambúrguer ou sua embalagem de isopor. A andróide dançarina Midori não precisa comer ou beber, então despeja refrigerante na própria cabeça para limpar a fibra ótica em seu cabelo. Harry, o único Defensor humano presente, fica pensando se lança ou não uma magia de *invisibilidade* para evitar tanta vergonha...

Enquanto isso, um bando de grunts vem pela rua, passando diante da lanchonete. Eles planejam atacar os Defensores de surpresa, através da vidraça.

O Mestre pergunta a cada jogador o que está fazendo. Omugi e Midori estão sentados mais perto da vidraça, enquanto Harry está afastado, perto do corredor. O Mestre determina em segredo que os grunts estão lado a lado, próximos da vidraça e, portanto, mais perto de Omugi e Midori. Estão quase chegando à distância de ataque corpo-a-corpo (menos de 1,5m).

Em segredo, o Mestre faz testes de Esconder-se e Furtividade para os grunts (apenas um teste para todos, para simplificar). Ele consegue resultados 12 e 17.

Para perceber a ameaça, o Mestre pede aos jogadores que façam testes de Observar e Ouvir, resistidos contra os resultados dos grunts (CD 12 e 17 respectivamente). Nem todos têm graduações nas perícias Observar e Ouvir, mas estes podem fazer o teste jogando 4D e somando seu modificador de Sabedoria (um teste sem treinamento).

Omugi consegue 11 em Observar e 10 em Ouvir. Ambos estão abaixo das CDs necessárias para ser bem-sucedido. De tão compenetrado em sua refeição, ele não nota a aproximação dos soldados. Isso quer dizer que o ninja está surpreso.

Midori consegue 15 e 16. Ela não escuta os monstros (talvez tenha entrado refri nos ouvidos...), mas percebe seu movimento através da vidraça. Já é suficiente para não estar surpresa.

Harry tem bônus elevados em Observar (consegue um 22) e Ouvir (um 25), sendo bem-sucedido em ambos os testes. Ele também não está surpreso, percebe os grunts antes que estes consigam atacar.

Rodada de Surpresa

Quando pelo menos um personagem está surpreso no início de um combate, ele não age, não podendo atacar ou usar qualquer de suas habilidades. Um personagem surpreso também perde seu modificador de Destreza na CA (apenas armadura, escudo e outras proteções funcionam).

O personagem só fica surpreso durante uma rodada, chamada "rodada de surpresa". Midori e Harry podem agir normalmente, mas como Omugi está surpreso, não poderá fazer nada durante a rodada de surpresa.

Se nenhum personagem estiver surpreso — ou seja, todos estão cientes de seus inimigos — o combate prossegue normalmente, sem uma rodada de surpresa.

Os jogadores de Midori e Harry fazem suas jogadas de Iniciativa. Harry tem um modificador +0 (seu modificador de Destreza) e Midori tem +2. Eles rolam 4D e conseguem, respectivamente, 10 e 17. A Iniciativa do mago humano será 10 (10+0) e do andróide será 19 (17+2). O Mestre rola 4D para determinar a Iniciativa dos grunts (uma jogada só para todos) e consegue um 12 (o modificador dos grunts é +0). Como Omugi está surpreso, não faz o teste de Iniciativa.

Agora vejamos quem age primeiro, do maior valor para o menor. A ordem será: Midori (Iniciativa 19), os grunts (12), e por último Harry (10).

O Mestre pergunta o que Midori vai fazer, lembrando que cada um dos envolvidos no combate pode se mover (até 9m) e atacar. A andróide decide que não vai se movimentar, apenas materializar sua Proton Blaster (uma arma de projéteis) e atirar contra um grunt, destruindo a vidraça no processo. Ela tem um bônus de ataque +4 com a arma, e consegue um 12 em 4D. Seu total é 16. Como o grunt tem CA 15, ela acertou o tiro. Midori rola 1D (o dano de sua arma) e consegue um 5. O grunt perde 5 Pontos de Vida. Está bem esfarrapado, mas ainda não cai (um grunt tem 6 PVs).

Depois é a vez dos grunts, que atacam agitando suas armas bizarras (e baratas) em forma de engrenagem. Dois deles atacam a defensora, e

RPG

Role Playing Game, "Jogo de Interpre-tação de Papéis".

Jogo inventado nos Estados Unidos, país onde até hoje é mais praticado, em que os jogadores assumem papéis de personagens para contar histórias.

O primeiro RPG do mundo foi *Dungeons & Dragons*, lançado em 1974.

No Oriente, o termo também é usado para videogames sobre grupos de companheiros envolvidos em longas missões, como *Final Fantasy* e *Dragon Quest*.

-sama

Sufixo extremamente respeitoso usado junto ao nome, equivalente a "digníssimo".

É usado para tratar uma pessoa em cargo ou posição superior.

o terceiro ataca Omugi, pois são os adversários mais próximos.

O Mestre rola 4D três vezes (desta vez, ao contrário da Iniciativa, ele não faz uma única jogada de ataque para todos os grunts; é melhor rolar em separado).

O Mestre aplica aos resultados o modificador de +1 dos grunts com suas armas, e obtém os seguintes valores finais: 8 e 14 para os grunts que atacaram Midori (como sua CA é 16, ambos erraram); 7 e 11 para aquele que atacar Omugi. Eles também erraram, pois sua CA é 13, mesmo surpreso.

Agora é a vez de Harry, que salta para o corredor, tentando ficar a mais de 1,5m (a distância mínima para atacar corpo-a-corpo). Ele lança uma magia *Sono* contra os grunts: a magia tem alcance de 4,5m, mais que suficiente para pegar todos os alvos. Cada grunt tem apenas 1 nível. A magia afeta até 5 níveis de personagem, então até sobram alvos. Harry aproveita para tentar fazer dormir também uma garçonete bonitinha ali perto...

O Mestre faz testes de Vontade para todas as vítimas. A Classe de Dificuldade é 15 (10 + o nível da magia + o modificador de Inteligência de Harry). Dois grunts, incluindo aquele que havia sido ferido, rolam acima de 15 e são bem-sucedidos em resistir. O terceiro grunt e a garçonete rolam abaixo de 15 e falham, caindo adormecidos...

A rodada surpresa acaba.

Primeira Rodada

Só agora Omugi pode rolar sua Iniciativa. Ele consegue um total 15, então age antes de Harry e dos grunts, mas depois de Midori. A ordem de batalha agora é: Midori, Omugi, os grunts e Harry.

A andróide decidiu que vai usar seu talento Asas. Suas costas projetam um par de lâminas reluzentes, e voa. Passa pela vidraça e ganha altura, ficando além do alcance dos grunts (eles não parecem estar adequadamente armados para atacar a distância). Ela pode se mover 9m e ainda atacar, então dispara novamente contra o grunt já ferido.

Infelizmente, ela rola 4D e consegue apenas 9. Com seu bônus de ataque +4, seu total final é 13. Insuficiente para atingir a CA 15 do grunt. Ela errou.

Logo após Midori, é a vez de Omugi, antes dos grunts. Ele decide usar seu talento Golpe Poderoso contra o adversário ao seu lado. É uma manobra que exige uma rodada completa, então ele não poderá se deslocar. Faz um ataque desarmado com Artes Marciais e consegue 17 na jogada de ataque (14 em 4D, +2 por seu bônus de ataque). O ninja marciano acerta o grunt, que tem CA 15. Artes Marciais causa dano de 1D–2, +2 pela Força do ninja.

Omugi consegue apenas 3. Ainda restam 3 PVs ao grunt. Mas, devido ao Golpe Poderoso, ele deve ter sucesso em um teste de Reflexos (CD 10 + dano sofrido) ou cairá. A dificuldade é 13. Ele rola um total 10, fracassando. Caído, o grunt sofre um redutor de –4 em suas jogadas de ataque e CA contra ataques corpo-a-corpo, mas recebe um bônus de +4 em sua CA contra ataques a distância. Levantar-se exige uma ação de movimento.

É a vez dos grunts. Aquele que havia caído se levanta (infelizmente, não houve tempo para os Defensores aproveitarem) e volta a atacar Omugi. Ele rola um total 18, suficiente para vencer a CA do ninja. Causa 6 pontos de dano ao Defensor. Mas Omugi é um Combatente, com muitos PVs, então ainda não está em perigo.

O outro grunt (já ferido) vai agir. Ele salta através da vitrine sobre a mesa, tentando alcançar Harry, e rola 4D para o ataque. Também é bem-sucedido, causando 5 pontos de dano ao Conjurador. Ele está em perigo, pois restam-lhe apenas 2 PVs.

Harry age em seguida, atacando o grunt à sua frente. Sem nenhuma magia agressiva disponível, ele usa sua única arma — uma estatueta da Deusa da Beleza, feita de titânio temperado. Ele rola seu ataque, chegando a um total 18, suficiente para acertar. Rola também um bom dano 4, mais que suficiente para acabar com o último PV daquele grunt. O soldado do mal dissolve-se em uma poça verde nojenta.

Agora sobrou apenas um grunt capaz de lutar.

Segunda Rodada

Midori está em vôo. Ela aponta sua Proton Blaster para o grunt que ameaça Omugi e dispara. Ao rolar 4D, consegue um resultado 22 antes de

Eu tenho um dado de vinte lados!

Tem mesmo? Que coisa! *4D&T* usa apenas dados comuns de seis lados, porque são mais simples de se conseguir. No entanto, quase todos os outros jogos OGL (como *Aqüis* e *Primeira Aventura*) usam dados especiais de vinte lados, mais conhecidos como "d20". Eles são vendidos em lojas e livrarias especializadas em jogos. Se você tem um ou mais desses dados, pode preferir usá-los.

Uma rolagem de um d20 substitui uma rolagem de 4D.

Então, ao fazer um ataque (normalmente 4D + seus modificadores de ataque), você rolará um d20 e acrescentará seus modificadores ao resultado. O mesmo vale para testes de resistência, perícias e quaisquer outros que usem 4D.

Ao rolar um d20 como se fossem 4D, um resultado 20 ainda é um acerto crítico, mas apenas um 1 será uma falha crítica (em vez de 6 ou menos).

Perceba que os números obtidos são um pouco diferentes, e afetam o clima do jogo. Rolando um d20, os resultados médios são mais baixos (tanto para os jogadores, quanto para seus oponentes), resultando em menor chance de sucesso em cada ação.

Substituir 4D por um d20 torna as aventuras mais sóbrias e realistas, mas a rolagem de dado é mais rápida e emocionante (porque não é preciso perder tempo fazendo a soma dos quatro dados).

acrescentar seu modificador de ataque. É uma ameaça de crítico. Rolando novamente, consegue um total 17. Esse resultado vence a CA 15 do grunt, então o crítico foi confirmado.

Ela rola 2D para o dano, conseguindo 8. Esse dano é dobrado devido ao crítico, então a andróide causa 16 pontos de dano. O grunt tinha apenas 3 PVs, sendo reduzido a poeira de cinza pulverizada.

Resta apenas um grunt adormecido. Por segurança, Omugi resolve acabar com ele antes que acorde (isso poderia ser considerado desleal contra outros adversários, mas grunts não valem nada, mesmo...). O inimigo adormecido está indefeso (sua CA agora é 5). O ninja não tem dificuldade para fazer um ataque bem-sucedido contra uma CA tão baixa. Rolando o dano, ele consegue 7. O grunt, que tinha 6 PVs, estrebucha de forma ridícula antes de desintegrar-se.

Harry, ferido, lança uma magia de *Curar Ferimentos Leves* em si mesmo e recupera 5 Pontos de Vida enquanto planeja "socorrer" a mocinha caída ao lado.

Os Defensores foram vitoriosos neste combate. Infelizmente, uma nova tropa de grunts vem descendo a rua, e desta vez estão acompanhados pelo monstro da semana...

Seqüência de Combate

Como vimos nesse exemplo, os combates são cíclicos. Acontecem em rodadas, e em cada uma todos agem seguindo uma ordem. Combates normalmente acontecem da seguinte forma:

1 Antes do combate começar, todos os personagens são considerados surpreendidos.

2 O Mestre determina quais personagens percebem seus oponentes no começo da luta. Se pelo menos um combatente não percebe seus oponentes, uma rodada de surpresa acontece antes das rodadas normais começarem. Os personagens que perceberam seus oponentes podem agir na rodada de surpresa, então jogam a Iniciativa. Na ordem da Iniciativa (do maior número para o menor) os lutadores podem agir (fazendo um ataque, lançando uma magia, usando uma habilidade...). Personagens surpreendidos não podem agir na rodada de surpresa. Se ninguém percebe seus oponentes, ou se todos percebem, então não há uma rodada de surpresa.

3 Termina a rodada de surpresa. Os personagens que ainda não jogaram sua Iniciativa (estavam surpresos ou chegaram depois) jogam agora. Todos estão prontos para a primeira rodada normal.

4 Os lutadores agem na ordem da Iniciativa.

5 Depois que todos tiveram sua vez, o personagem com a Iniciativa mais alta age de novo. Os passos 4 e 5 se repetem até o fim do combate.

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque é uma tentativa de acertar um oponente na sua vez de agir.

Quando alguém faz uma jogada de ataque, joga 4D e soma seu bônus de ataque (veja adiante). Se o resultado final é igual ou superior à Classe de Armadura do alvo, o ataque acerta e causa dano. Muitos modificadores podem afetar a jogada de ataque, tornando-a mais fácil (como o talento Foco em Arma) ou difícil (como o defeito Assombrado).

Um 6 natural (quando você rola 6 ou menos em 4D, antes de aplicar modificadores) na jogada de ataque é sempre um erro. Um 20 natural (quando você rola 20 ou mais em 4D, antes de aplicar modificadores) é sempre um acerto. Um 20 natural é também um acerto decisivo (veja o quadro abaixo).

Quando um personagem não é proficiente com a arma que está usando (ou seja, não possui o talento "Usar Arma" adequado), ele sofre uma penalidade de –4 em sua jogada de ataque.

-san

Sufixo respeitoso usado junto ao nome.

Equivalente a "senhor", é bastante respeitoso.

Acertos Decisivos

Um acerto decisivo (ou crítico) é um golpe de sorte, especialmente poderoso ou preciso, que causa mais dano. Ele acontece quando um atacante rola um 20 natural em 4D (ou seja, os dados somam 20 ou mais).

Rolar um 20 natural quer dizer que você acertou o alvo, não importando sua Classe de Armadura. Também quer dizer que você conseguiu um sucesso decisivo.

Um acerto decisivo multiplica o dano causado pelo ataque, normalmente x2. Uma arma exótica com *Crítico Triplicado* multiplica um acerto decisivo x3. O talento Artes Marciais Avançadas também multiplica um acerto decisivo x3.

Algumas armas e ataques (uma arma exótica *Ameaçadora*, ou o talento Artes Marciais Aprimoradas) têm uma margem de ameaça maior. Com eles, um sucesso decisivo acontece quando você rola 19 ou mais (em vez de 20 ou mais).

Falhas Críticas

Uma falha crítica é o contrário de um acerto decisivo. Ela representa uma tremenda mancada, e acontece quando o personagem rola um 6 natural em 4D (ou seja, os dados somam 6 ou menos).

Rolar um 6 natural quer dizer que você errou o alvo, não importando sua Classe de Armadura.

Ao sofrer uma falha crítica, um personagem fica em condição SD (*Super Deformed*), assumindo uma aparência cômica e sofrendo um redutor de –2 em testes de ataque, resistência e perícias. Esse efeito dura uma rodada.

Senpai

Veterano.

Nas escolas japonesas, é um termo respeitoso usado por alunos novatos para tratar veteranos.

Bônus de Ataque

O bônus de ataque de um personagem com uma arma de ataque corpo-a-corpo (espadas, machados, clavas...) é igual a seu Bônus Base de Ataque + modificador de Força.

Com uma arma de ataque a distância (de arremesso ou projéteis), o bônus de ataque do personagem é igual a seu Bônus Base de Ataque + modificador de Destreza.

Modificador de Força: um lutador forte consegue usar uma arma de corpo-a-corpo mais rápido e acertar com mais força. Um personagem fraco não consegue golpear tão rápido ou forte. Por isso, o modificador de Força se aplica a jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Modificador de Destreza: um atirador com boa coordenação tem melhor pontaria. Um personagem desajeitado não consegue mirar com precisão. Por isso, o modificador de Destreza se aplica a jogadas de ataque a distância.

Dano

Quando alguém acerta um ataque, causa dano. A quantidade de dano depende da arma utilizada, seja uma manufaturada (espadas, lanças, pistolas...), sejam ataques desarmados (socos, chutes...), sejam ataques naturais de criaturas (garras, presas...).

Dano Mínimo: qualquer ataque bem-sucedido sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo quando penalidades reduziriam o dano abaixo de 1. Ou seja, se um personagem com For 7 (–2) ataca com uma arma Pequena (1D–2) e rola 4, o resultado seria 4 – 2 –2=0. No entanto, esse ataque causará 1 ponto de dano.

Bônus de Força: quando um personagem acerta um ataque com uma arma de corpo-a-corpo (espadas, machados, martelos...), um ataque desarmado, ou uma arma de arremesso (machados, facas, maçãs...), ele soma seu modificador de Força ao dano. Então, se você tem For 16 (+3) e ataca com uma arma Grande (1D) de corpo-a-corpo ou arremesso, o dano total será 1D+3. Esse bônus não vale para armas que disparam projéteis.

Multiplicando Dano: algumas vezes o dano de um ataque é multiplicado (por exemplo, em um acerto decisivo). Neste caso, role o dado normalmente, aplique os modificadores e então multiplique o total — é como se o mesmo ataque tivesse acertado várias vezes.

Classe de Armadura

Às vezes um golpe pode errar o inimigo totalmente; ou o inimigo conseguiu se esquivar com sua Destreza, conseguiu deter o golpe com sua armadura ou escudo ou ainda conta com alguma proteção mágica. De qualquer forma, não importa o motivo, o ataque foi mal-sucedido porque não venceu a Classe de Armadura (CA) do alvo.

Classe de Armadura é um número que diz a dificuldade de acertar um bom golpe, capaz de causar dano. Para ferir um oponente, o resultado total de seu teste de ataque precisa ser igual (ou superior) à CA do oponente.

Uma pessoa comum, mediana, sem armadura, tem Classe de Armadura 10. A maioria dos monstros tem CA entre 14 e 16. Um Defensor extremamente protegido, com Destreza 20 (+5), armadura pesada (CA+8), escudo (CA+1) e o talento Armadura Natural adquirido duas vezes (CA+4), terá uma altíssima CA 28.

A Classe de Armadura é igual a 10 + modificador de Destreza + bônus de equipamento + outros modificadores.

Modificador de Destreza: um aventureiro com Destreza alta é particularmente apto a esquivar-se de golpes e disparos. Com uma baixa Destreza, ele será atingido mais facilmente.

Em certas situações um personagem não pode usar seu bônus de Destreza, por estar surpreso, inconsciente, imobilizado ou incapacitado de alguma outra forma. Sempre que você não pode reagir a um golpe, não pode usar seu bônus de Destreza na CA.

Bônus de Equipamento: armaduras e escudos protegem contra golpes e fornecem bônus para a sua Classe de Armadura.

Alguns ataques, principalmente os especiais (como o talento Bola de Energia) ou mágicos (como uma magia *Toque Chocante*), causam dano apenas ao tocar na vítima. Neste caso, armaduras e escudos não ajudam, e não aumentam sua CA.

Outros Modificadores: além da Destreza e equipamentos, outros fatores podem aumentar (ou reduzir) a Classe de Armadura. Talentos como Armadura Natural, por exemplo, aumentam a CA.

Pontos de Vida

Os Pontos de Vida (PVs) de um personagem indicam quantos ferimentos e lesões ele pode sofrer antes de cair. Pontos de Vida são baseados na classe, nível e modificador de Constituição.

Quando o total de PVs de um personagem chega a 0, ele está perto da morte, derrotado ou morto.

Personagens Perto da Morte: quando fica com 0 Ponto de Vida, um personagem está perto da morte.

Nesse estado o personagem ainda pode agir e lutar de forma normal, mas apenas sua determinação está impedindo que caia. Em sua Iniciativa, ele precisa fazer um teste de Vontade (CD 18) por

Condições

Várias condições adversas — causadas por ataques, magias hostis, privações físicas e vários outros motivos — podem afetar a forma como um personagem age.

Se mais de uma condição afetar uma mesma vítima, aplique ambos quando possível. Caso contrário, aplique apenas a condição mais severa (em geral, ninguém fica paralisado e morto ao mesmo tempo...).

Abalado: um personagem abalado sofre uma penalidade de –2 em jogadas de ataque, de resistência e testes de perícia.

Amedrontado: o herói está paralisado de medo, perdendo seu bônus de Destreza, e não pode realizar nenhuma ação. Além disso, recebe uma penalidade de –2 em sua Classe de Armadura. Essa condição tipicamente dura 10 rodadas.

Apavorado: um personagem apavorado foge o mais rápido possível, e se não conseguir escapar fica Amedrontado (veja acima). Ele se defende normalmente, mas não pode atacar.

Atordoado: um personagem atordoado perde seu bônus de Destreza, larga o que está segurando e não pode atacar ou se mover. Além disso, sofre uma penalidade de –2 em sua Classe de Armadura. Essa condição dura normalmente uma rodada.

Caído: um atacante caído recebe uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque e não pode usar arcos e armas de arremesso. O personagem caído recebe um bônus de CA +4 contra ataques a distância, mas sofre uma penalidade de CA –4 contra ataques corpo a corpo. Levantar-se leva uma rodada inteira, e você não pode atacar ou agir.

Cego: quando não pode ver, o personagem tem 50% de chance de errar qualquer ataque. Além disso, o personagem cego possui uma Destreza equivalente a 3, com uma penalidade de –4 no uso de qualquer perícia baseada em Destreza e Força. Essa penalidade também se aplica a testes de Procurar e qualquer outra perícia em que a visão seja importante. O personagem não pode fazer testes de Observar ou qualquer outra atividade (como ler) que exija visão. Heróis que sejam cegos há muito tempo (de nascença ou desde jovens) acostumam-se com esses problemas e podem superar alguns deles, a critério do Mestre.

Derrotado: um personagem derrotado está com 0 Ponto de Vida, mas ainda consciente. Ele pode ver, ouvir e falar, mas não pode mover-se, atacar, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa. Ele precisa fazer um teste de Vontade (CD 18) por rodada para continuar consciente; se falhar, ficará inconsciente e morrerá.

Enjoado: personagens enjoados não conseguem atacar ou fazer qualquer coisa complicada, que exija atenção ou concentração. A única ação que podem fazer é um único movimento por rodada.

Enredado: um personagem enredado sofre uma penalidade de –2 em jogadas de ataque e –4 na Destreza. Se aquilo que está enredando o personagem estiver ancorado a um objeto imóvel, o herói em questão também não pode se mover. Caso contrário, o personagem pode se mover metade de seu deslocamento, mas não pode correr ou fazer investidas.

Exausto: heróis exaustos sofrem uma penalidade de –6 em Força e Destreza. Depois de 1 hora de repouso completo e ininterrupto, um personagem exausto se torna fatigado.

Fatigado: personagens nesse estado sofrem uma penalidade de –2 na Força e Destreza. Após 8 horas de repouso completo e ininterrupto, um personagem não está mais fatigado.

Inconsciente: um personagem inconsciente não pode se defender. Ele normalmente vai ao chão (ficando caído) e está indefeso.

Indefeso: personagens inconscientes, paralisados ou dormindo estão indefesos. Um personagem indefeso possui uma Classe de Armadura efetiva 5.

Morrendo: um personagem com 0 Ponto de Vida que falhou em um teste de Vontade para continuar consciente está inconsciente e morrendo. Ele precisa fazer um teste de Fortitude (CD 18) por rodada para continuar vivo; se falhar, morrerá.

Morto: um personagem morre quando está com 0 Ponto de Vida, falha em seus testes de Vontade e Fortitude para continuar ativo, consciente e vivo. Ele pode voltar à vida gastando um Ponto de Ação, ou através da magia *Reviver os Mortos*.

Paralisado: heróis paralisados caem no chão, sem poder se mover (como se tivessem Força e Destreza igual a 0). Eles estão indefesos também.

Pasmo: um personagem pasmado não pode fazer nenhuma ação, mas ainda recebe os benefícios de sua Classe de Armadura normal. Essa condição normalmente dura uma rodada.

Perto da Morte: um personagem perto da morte está com 0 Ponto de Vida, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Ele precisa fazer um teste de Vontade (CD 18) por rodada para continuar ativo; se falhar, cairá e estará derrotado.

Super Deformed (SD): causada por emoção intensa (raiva, medo, frustração, constrangimento...), essa condição transforma o personagem em uma versão menor e cômica. O personagem sofre um redutor de –2 em testes de ataque, resistência e perícias. Tipicamente ocorre após uma falha crítica, e dura uma rodada.

Surdo: o personagem não pode ouvir e recebe uma penalidade de –4 nos testes de Iniciativa. O personagem não pode fazer testes de Ouvir. Personagens que estejam surdos há muito tempo (de nascença ou desde jovens) acostumam-se com esses problemas e podem superar alguns deles, a critério do Mestre.

Surpreendido: um personagem que ainda não agiu durante um combate está surpreendido, não reagindo normalmente à situação. Um personagem surpreendido perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura.

rodada para continuar ativo. Se falhar, ele fraqueja e cai derrotado (veja a seguir).

Se o personagem recebe dano enquanto está perto da morte, a Classe de Dificuldade do teste de Vontade passa a ser 18 + dano recebido na rodada.

Personagens Derrotados: se falhar em seu teste de Vontade, o personagem perto da morte cai derrotado. Nesse estado ele ainda pode ver, ouvir e falar, mas não pode mover-se, atacar, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa.

Em sua Iniciativa, um personagem derrotado precisa fazer um teste de Vontade (CD 18) por rodada para continuar consciente.

Se o personagem recebe dano enquanto está derrotado, a Classe de Dificuldade do teste de Vontade passa a ser 18 + dano recebido na rodada.

Um personagem derrotado pode gastar 1 Ponto de Ação para poder agir normalmente durante uma rodada.

Personagens Morrendo: se falhar em um teste de Vontade, o personagem derrotado fica inconsciente e estará morrendo. Ele passa a fazer um teste de Fortitude (CD 18) por rodada. Se falhar, morrerá. Andróides falham automaticamente nesse teste.

Se o personagem recebe dano enquanto está morrendo, a Classe de Dificuldade do teste passa a ser 18 + dano recebido na rodada.

Personagens Mortos: um personagem morto pode gastar 1 Ponto de Ação para voltar à vida. Isso quer dizer que pessoas e criaturas comuns (ou seja, não-Defensores e a maioria dos monstros) morrem quando chegam a 0 PV e falham em seus testes de Vontade e Fortitude, enquanto Defensores ainda podem se recuperar.

Voltar à vida dessa forma exige pelo menos 24 horas de repouso em um hospital, após ser arrastado para a praia pelas ondas ou no calabouço do vilão... o Mestre fica encarregado de decidir as condições exatas. Normalmente, um Defensor morto retorna "de forma misteriosa e dramática" durante a primeira situação de combate na próxima aventura.

Um personagem com 0 PV e sem Pontos de Ação não pode voltar à vida, exceto por meios sobrenaturais. Isso também acontece se sua Constituição for reduzida a 0.

Um andróide morto pode voltar à vida caso seja consertado, sem precisar gastar Pontos de Ação.

Cura: depois de sofrer dano, um personagem pode recuperar Pontos de Vida através de cura natural (com descanso), cuidados médicos (com a perícia Cura) ou magia. Um andróide pode recuperar PVs apenas com a perícia Reparos ou a magia *Consertar*. Em qualquer caso, um personagem não pode recuperar mais Pontos de Vida que seu valor total normal.

Um personagem não-andróide recupera 1 Ponto de Vida por nível de personagem que possua para cada noite de repouso (8 horas de sono tranqüilo).

Caso tenha seus Pontos de Vida aumentados acima de 0, um personagem derrotado ou morrendo (mas não morto) volta a ficar funcional.

Pontos de Ação

Pontos de Ação oferecem a um Defensor meios de realizar façanhas incríveis. Eles são úteis, mas também escassos: embora um personagem ganhe novos pontos a cada aventura, o jogador deve usá-los sabiamente.

Todos os personagens começam o jogo com 6 Pontos de Ação no 1º nível, e recebem mais pontos quando terminam uma aventura. Defensores também podem receber Pontos de Ação durante a aventura, como prêmio por determinadas ações (veja em "O Mestre Recompensa").

Ao contrário dos Pontos de Vida, Pontos de Ação nunca são recuperados. Uma vez que você os gasta, só ganha mais quando termina a aventura ou é recompensado pelo Mestre.

Um Defensor ganha em média de 3 a 6 Pontos de Ação em cada aventura. Guarde-os, portanto, apenas para momentos decisivos.

Um personagem pode gastar um Ponto de Ação para fazer uma das coisas a seguir:

Melhorar uma jogada: gastando um Ponto de Ação, você pode somar mais 1D em uma jogada de 4D (um ataque, teste de perícia, de habilidade, nível ou resistência). Você pode gastar o Ponto de Ação *depois* de fazer sua jogada normal de 4D, caso não tenha conseguido o resultado que queria. Essa é a utilização mais comum para Pontos de Ação.

Esforço sobre-humano: gastando um Ponto de Ação, você pode agir normalmente durante uma rodada quando estiver derrotado.

Voltar da morte: um personagem que tenha morrido pode gastar um Ponto de Ação para milagrosamente voltar à vida após 24 horas.

Utilização extra de talentos: alguns talentos, como Ataque Final, Técnica Secreta e outros, têm um limite de utilizações diárias. Gastando um Ponto de Ação, você pode usar novamente um talento mesmo que já tenha esgotado suas utilizações.

Melhoria de talentos: alguns talentos, como Bola de Energia e Golpe Poderoso, podem ter seu efeito melhorado quando você gasta um Ponto de Ação.

Gastar um Ponto de Ação é uma ação livre: você pode gastá-lo e ainda fazer outra coisa.

Você pode queimar apenas um Ponto de Ação em uma rodada. Se gasta um ponto para usar um talento, não pode gastar outro na mesma rodada para melhorar uma rolagem de 4D, ou vice-versa.

Testes de Resistência

Geralmente, quando alguém é vítima de um ataque incomum ou mágico, ou precisa resistir a um defeito, ele faz um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito.

Como uma jogada de ataque, o teste de resistência é uma jogada de 4D, somado a um bônus que varia de acordo com a classe e nível do personagem (o bônus base de resistência) e um modificador de habilidade.

A Classe de Dificuldade é determinada pelo próprio ataque ou atacante. Um 6 natural é sempre uma falha. Um 20 natural é sempre um sucesso.

O bônus do teste de resistência é igual ao Bônus Básico de Resistência + modificador de habilidade.

Os três tipos de testes de resistência são:

Fortitude: é a habilidade de tolerar ataques físicos maciços, ou ataques contra a vitalidade ou saúde, como veneno e paralisia. O modificador de Constituição se aplica aos testes de Fortitude.

Reflexos: é a habilidade de esquivar-se de ataques como armadilhas, explosões, ou bolas de fogo. Quando o dano é inevitável, um teste de Reflexos pode reduzi-lo à metade. O modificador de Destreza se aplica aos testes de Reflexos.

Vontade: é a resistência contra influência e dominação mental, assim como ilusões, encantamentos e outros efeitos mágicos. Muitos defeitos também exigem testes de Vontade para ser superados. O modificador de Sabedoria se aplica aos testes de Vontade.

Durante a construção do personagem, você tem direito a uma resistência boa e duas fracas (para Combatentes e Conjuradores), ou duas boas e uma fraca (para Especialistas). Você escolhe quais entre as três serão boas ou fracas.

Iniciativa

Dentro de uma rodada de combate, os lutadores agem em momentos diferentes. O teste de Iniciativa determina a ordem em que eles agem. Quem tem maior Iniciativa age primeiro, e quem tem o menor valor age por último.

Teste de Iniciativa: no início de uma batalha, todos fazem um teste de Iniciativa, que é igual a um de Destreza. Cada combatente rola 4D + seu modificador de Destreza. Personagens com o talento Iniciativa Aprimorada recebem ainda um bônus de +4 nesse teste.

O Mestre toma nota dos resultados e anuncia a ordem em que todos agem. Nas rodadas seguintes, todos continuam jogando na mesma ordem.

Se dois ou mais combatentes têm o mesmo resultado de Iniciativa, aquele com o maior modificador de Destreza (e +4 por Iniciativa Aprimorada, se houver) age primeiro. Se mesmo assim eles estiverem empatados, o Mestre decide com um dado.

Surpreendido: um personagem surpreendido não faz testes de Iniciativa durante a rodada de surpresa.

Entrando em Batalha: se alguém entra em uma batalha que já começou, ele joga sua Iniciativa e age na vez determinada, "encaixando-se" na ordem que já existia.

Surpresa

Quando um combate se inicia, se alguém não está atento à presença dos inimigos, mas eles estão, o personagem está surpreendido. Da mesma forma, um personagem pode surpreender seus inimigos se atacá-los antes que eles o percebam.

Evitando a Surpresa: em quase todos os casos, você consegue perceber um inimigo quando é bem-sucedido em um teste de Observar ou Ouvir — resistido contra testes de Esconder-se e Furtividade do inimigo, respectivamente. Basta vencer um dos testes para não ficar surpreso. No entanto, algumas vezes você não poderá fazer testes de Observar (por exemplo, se estiver cego, no escuro, ou contra um inimigo invisível) ou Ouvir (surdo), ou ambos.

A Rodada de Surpresa: se um ou mais combatentes (mas não todos) não estão atentos a seus oponentes, antes que as rodadas normais comecem, acontece uma rodada de surpresa. Os combatentes atentos podem agir na rodada de surpresa, fazendo primeiro um teste de Iniciativa. Durante a rodada de surpresa, na ordem da Iniciativa, os combatentes atentos podem se mover e atacar. Se ninguém foi surpreendido (ou todos foram), a rodada de surpresa não acontece.

Duração da Rodada

Cada rodada representa cerca de 6 segundos no mundo do jogo. Uma rodada é uma oportunidade



Atacar primeiro pode decidir a batalha

Sentai

Equipe. Esquadrão. Força-tarefa.

Termo popular para séries tokusatsu com equipes de super-heróis com uniformes coloridos, armas avançadas e treino em artes marciais, formadas geralmente por cinco integrantes que protegem a Terra contra invasores de outros planetas ou dimensões.

Himitsu Sentai Goranger foi a primeira série sentai.

Shoujo

Menina.

Também se refere a anime e mangá para meninas.

A maioria é sobre romance e/ou fantasia, mas também pode envolver ação, aventura, horror e ficção.

Fushigi Yûgi, The Vision of Escaflowne, Fruits Basket e Peach Girl são exemplos de histórias shoujo.



Armas muito estranhas: CLARO que elas vão vencer!

para cada personagem envolvido em um combate de fazer uma ação — seja um ataque, uma magia ou uma habilidade especial. Qualquer coisa que uma pessoa possa fazer em 6 segundos, um personagem poderá fazer em uma rodada.

Um personagem pode fazer sua ação quando chega sua vez na ordem da Iniciativa.

Não é importante saber exatamente quando começa ou termina a rodada. Uma rodada começa quando o primeiro personagem agir, e termina quando o último joga — mas geralmente significa o período de tempo que leva para um mesmo resultado de Iniciativa voltar a agir. Ou seja, uma rodada é aproximadamente o tempo que leva para um personagem voltar a agir na sua vez. Efeitos que duram um certo número de rodadas terminam na mesma Iniciativa em que eles começaram.

Ações em Combate

Quando lutam, personagens podem se mover 9m e fazer uma ação (como um ataque, uma magia, ou usar uma habilidade especial). Você pode se mover antes ou depois de sua ação, mas não pode "dividir" o movimento (por exemplo, correr 4m, atacar e depois recuar 5m).

Ações de Movimento: caso você escolha não se mover, pode realizar certas ações e também agir normalmente na mesma rodada. Essas ações são chamadas "ações de movimento".

Eis algumas ações de movimento, que você pode fazer na rodada sem se mover nem perder sua vez:

- Ficar de pé após ter caído.
- Sacar uma arma ou instrumento.
- Trocar de arma ou instrumento.

Ações Livres: apenas largar um objeto para fazer outra coisa (como lançar uma magia) não gasta tempo algum, e não é uma ação de movimento. Você pode fazer essas coisas e também se mover.

Ações de Rodada Completa: certos feitos complicados, como fazer mais de um ataque na mesma rodada, lançar uma Bola de Energia ou fazer um Ataque Final, usam uma rodada completa. Neste caso, você não pode se mover e nem fazer qualquer outra coisa (exceto uma ação livre).

Ataques Corpo-a-Corpo e a Distância

Um ataque corpo-a-corpo é realizado com armas adequadas pra combate corporal (espadas, machados, ataques desarmados, garras, mordidas...) e recebe ajustes pelo modificador de Força. Você só pode atacar corpo-a-corpo um adversário que esteja adjacente, a até 1,5m. Em um mapa padrão, esta é a distância do quadrado vizinho ao personagem.

Em casos especiais (como usando uma arma exótica de *Alcance*), um personagem pode atacar corpo-a-corpo a uma distância maior (até 3m). Em um mapa, isso corresponde a um quadrado inteiro de distância — o atacante não precisa estar adjacente ao alvo.

Investir contra um adversário mais distante só pode ser feito com um ataque à distância, com armas de arremesso ou projéteis.

Ataques de Toque

Apenas tocar um inimigo é mais fácil que feri-lo com uma arma, e alguns ataques especiais (como o talento Bola de Energia) ou magias (como *Toque Chocante*) exigem apenas um toque.

O atacante faz um ataque corpo-a-corpo normal (4D + seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Força), mas o alvo não pode incluir nenhum bônus por armadura (seja natural ou metálica) em sua Classe de Armadura, contando apenas com sua Destreza. Por exemplo, um guerreiro com Destreza 15 (+2), armadura média (CA+5) e escudo (CA+1) tem CA 18 contra ataques normais, mas apenas CA 12 contra um ataque de toque.

Existe também o ataque de toque à distância, quando um efeito ou magia atinge o alvo através de um raio ou projétil. Neste caso, o atacante faz um ataque de longa distância normal (4D + seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Destreza), e o alvo novamente não pode contar com qualquer armadura ou escudo em sua defesa.

Caso você consiga um sucesso decisivo em um ataque de toque, o dano será dobrado. Magias ou efeitos que não causam dano não recebem nenhum outro benefício por acertos críticos.

Mais Ataques por Rodada

Normalmente, todos os personagens fazem apenas um ataque por rodada. Fazer mais de um

até é possível, mas complicado. Primeiro, porque atacar várias vezes é sempre uma ação de rodada completa — você não pode fazer tantas investidas e ainda mover-se. Segundo, isso é possível apenas em certas condições:

Bônus Base de Ataque elevado: quando um personagem eleva seu BBA acima de +5, ele recebe um ataque extra por rodada. Esse novo ataque sofre um redutor de –5. Ou seja, BBA +6/+1: um ataque com bônus de +6, e outro ataque com bônus de +1.

Um Combatente atinge BBA +6/+1 mais cedo, no 6º nível. Um Especialista atinge esse valor no 8º nível. Um Conjurador não consegue exceder BBA +5 nesse jogo.

Perceba que apenas um Bônus Base de Ataque acima de +5 oferece um ataque extra. Modificadores aplicados mais tarde (como um bônus de Força ou Destreza) afetam seus testes de ataque, mas não aumentam seu BBA.

Combater com Duas Armas: um personagem usando duas armas Pequenas, ou atacando sem armas, pode fazer um ataque extra por rodada. Mas você pode fazer isso apenas se tiver o talento Combater com Duas Armas, e mesmo assim ambos os ataques sofrem um redutor de –4.

As armas não precisam ser de mesmo tipo, mas você não pode usar ao mesmo tempo uma de corpo-a-corpo e outra de ataque a distância. Por exemplo, você pode usar duas adagas, mas não pode golpear com uma e arremessar a outra ao mesmo tempo.

Apesar do nome, o talento Combater com Duas Armas também serve para ataques desarmados (mas apenas se você tem também o talento Artes Marciais). Esse talento não serve para armas de projéteis, mas serve para as de arremesso.

Combater com Duas Armas + Rajada de Golpes: um personagem que tenha os talentos Combater com Duas Armas e Rajada de Golpes pode fazer até três ataques por rodada, todos com redutor de –6.

BBA elevado + Combater com Duas Armas: um personagem com BBA +6/+1, que tenha o talento Combater com Duas Armas e também esteja usando duas armas Pequenas (ou Artes Marciais) pode fazer até três ataques por rodada, com BBA final +2/+2/–3 (e quaisquer outros modificadores).

Rajada de Golpes: este talento permite fazer um ataque desarmado extra por rodada. No entanto, ambos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem um redutor de –2.

BBA elevado + Rajada de Golpes: um personagem com BBA +6/+1, que tenha o talento Rajada de Golpes pode fazer até três ataques desarmados nessa rodada, com BBA final +4/+4/–1 (e quaisquer outros modificadores).

BBA elevado + Combater com Duas Armas + Rajada de Golpes: um personagem com BBA +6/+1, que tenha os talentos Combater com Duas Armas e Rajada de Golpes, pode fazer até quatro ataques por rodada, com BBA final +0/+0/+0/–5 (e quaisquer outros modificadores). Esse é o número máximo de ataques que um personagem jogador pode fazer em *4D&T*.

Tiro Rápido: este talento permite fazer um tiro extra por rodada com armas de arremesso e projéteis. No entanto, todos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem um redutor de –2.

Tiro Rápido + Combater com Duas Armas: um personagem que tenha os talentos Tiro Rápido e Combater com Duas Armas pode fazer até três tiros por rodada, todos com redutor de –6.

BBA elevado + Tiro Rápido: um personagem com BBA +6/+1 que tenha o talento Tiro Rápido pode fazer até três ataques de arremesso ou projéteis por rodada, com BBA final +4/+4/–1 (e quaisquer outros modificadores).

BBA elevado + Combater com Duas Armas + Tiro Rápido: um personagem com BBA +6/+1, que tenha os talentos Combater com Duas Armas e Tiro Rápido, pode fazer até quatro ataques por rodada, com BBA final +0/+0/+0/–5 (e quaisquer outros modificadores). Esse é o número máximo de ataques que um personagem jogador pode fazer em *4D&T*.

Escalas de Poder

As regras neste manual tratam de personagens com poder normal. Isto é, até onde uma menina mágica capaz de disparar uma rajada de corações explosivos pode ser considerada normal...

Defensores são em média mais fortes, rápidos, resistentes e causam mais estrago que uma pessoa comum. No entanto, certas criaturas podem apresentar poder muito acima de um lutador de rua, detetive sobrenatural ou policial de aço. Por exemplo, mesmo que você possua uma Power Bazuca capaz de fulminar adversários de tamanho humano, ela causará pouco ou nenhum estrago contra um monstro gigante destruidor de prédios. E muito menos contra um príncipe cósmico destruidor de mundos. Ou um deus da guerra.

Histórias de anime, mangá e games muitas vezes envolvem batalhas entre poderes muito superiores ao habitual, em grandezas além da imaginação. Nessas situações especiais, o Mestre deve utilizar as escalas de poder.

Resumindo, cada escala multiplica por dez qualquer dano provocado contra criaturas de uma escala inferior; ou divide por dez qualquer dano provocado contra criaturas de uma escala superior.

Existem quatro escalas: **Ningen** (normal), **Sugoi** (x10), **Kiodai** (x100), e **Kami** (x1000). Cada uma multiplica por 10 a anterior.

Escalas NÃO são o mesmo que níveis de experiência: um Combatente de 1º nível que pertença à escala Sugoi é tão (ou mais) poderoso que um Combatente de 10º nível na escala Ningen.

Escalas muitas vezes estão ligadas ao tamanho de uma criatura — quase qualquer veículo terrestre pertence à escala Sugoi, e quase qualquer monstro destruidor de prédios pertence à escala Kiodai. Mas isso não acontece em todos os casos. Seres poderosos, como Cavaleiros do Zodíaco, Guerreiros Z e deuses têm tamanho humano e poderes que superam qualquer robô gigante.

Dano contra escalas superiores: quando um personagem ou criatura ataca outra que pertença a uma escala acima — por exemplo, um policial do espaço contra um mecha industrial —, o dano causado é dividido por 10 (arredondado para baixo). Portanto, nenhum dano inferior a 10 vai sequer ferir o alvo. O dano é dividido por 100 contra duas escalas acima, e por 1000 contra três escalas acima.

Dano contra escalas inferiores: quando um personagem ou criatura ataca outra que pertença a uma escala abaixo — como um regente alienígena contra um artista marcial comum —, o dano causado é multiplicado por 10. O dano é multiplicado por 100 contra duas escalas abaixo, e por 1000 contra três escalas abaixo.

Testes de Força: quando um teste resistido de Força envolve seres de escalas diferentes, aquele em escala superior recebe um bônus de +10, +100 ou +1000 em seu teste, dependendo da diferença de poder. Esse modificador não afeta testes de ataque ou dano.

Testes de Resistência: quando uma criatura precisa fazer um teste de resistência contra um ataque, magia ou efeito cuja fonte pertence a uma escala inferior, recebe um bônus de +10, +100 ou +1000 em seu teste, dependendo da diferença de poder. O contrário também acontece: uma criatura fazendo um teste de resistência contra uma fonte de escala superior, sofre um redutor de –10, –100 ou –1000 em seu teste.

Mesma escala: seres de escalas idênticas nunca modificam o dano causado ou recebido, nem testes de Força ou resistência. Eles são tratados, entre si, como personagens normais.

Novas Escalas: para campanhas de poder extremamente exagerado, o Mestre pode continuar incluindo mais e mais escalas, sempre multiplicando por 10. Esse seria o caso, em *Dragon Ball Z*, dos vários estágios Super Saiyajin — sua fase 1 corresponde à escala Kami, enquanto os estágios 2 e 3, respectivamente, aumentam para x10.000 e x100.000. Pois é, e ainda tem a Fusão...

Escala Ningen (x1)

É a escala normal de poder, a mesma usada neste manual e outros jogos OGL. Típica para:

• Pessoas comuns. Exemplos: Bulma e Chichi em *Dragon Ball*; Momo Adachi em *Peach Girl*.

• Defensores muito habilidosos, mas sem poderes estranhos ou exagerados. Exemplos: Spike, Jet e Faye em *Cowboy Bebop*; Kenshin Himura em *Samurai X*.

• Esportistas e competidores em supertorneios. Exemplos: quase todos os *Street Fighters*, os Cavaleiros de Bronze em *Cavaleiros do Zodíaco*, Hanamichi Sakuragi em *Slam Dunk*.

• Membros de equipes *sentai* e *supersentai*. Exemplos: os integrantes de *Changemen*, *Flashman*, *Maskman*, *Google Five* e outros.

• Meninas mágicas. Exemplos: todas as Sailors em *Sailor Moon*; Sakura Kinomoto em *Sakura Card Captors*; as *Guerreiras Mágicas de Rayearth*.

• *Metal heroes* e outros caçadores de monstros. Exemplos: Jaspion em *O Fantástico Jaspion*; Jiraiya em *Jiraiya, o Incrível Ninja*; Jiban em *Policial de Aço Jiban*, todos os protagonistas de *Kamen Rider*.

• Grupos de aventureiros em mundos de fantasia. Exemplos: Parn e seus amigos em *Record of Lodoss War*; Airii, Ritsuko e Junpei em *Os Caçadores de Elfas*; Edward e Alphonse em *Fullmetal Alchemist*.

• Lutadores fracos em meio a Defensores muito poderosos. Exemplos: Yajirobe e Mister Satan em *Dragon Ball Z*.

• Pilotos mecha. Exemplos: Rick Hunter em *Robotech*; Shinji, Asuka e Rei em *Neon Genesis Evangelion*; Heero Yuy em *Gundam Wing*.

• Domadores de monstros. Exemplos: Ash Ketchum em *Pokémon*; Tai Kamiya em *Digimon*.

• Veículos individuais, de pequeno porte, como motocicletas, ultraleves, pranchas voadoras, canoas e outros que deixam o piloto exposto. Exemplos: Battle Hopper e Lord Sector, as motocicletas de *Black Kamen Rider*; Daidaloss, o foguete portátil de *Jiban*.

• Quaisquer personagens jogadores construídos com as regras normais deste manual.

Escala Sugoi (x10)

Representa personagens e criaturas dez vezes mais poderosas que pessoas e Defensores comuns. Típica para:

• Mechas de pequeno porte (até 10 ou 12m de altura) ou fabricados em série. Exemplos: os labors em *Patlabor*; os caças batalhóides em *Super Dimensional Fortress Macross*; a maioria dos guymelefs em *The Vision of Escaflowne*; unidades mecha convencionais em *Gundam Wing*.

• Defensores muito mais poderosos que humanos ou Defensores normais. Exemplos: qualquer ser sobrenatural na série animada

Darkstalkers; Sesshou-maru em *Inu-Yasha*; Goku em *Dragon Ball* (mas não em *DBZ*); a maioria dos Guerreiros Z em *Dragon Ball Z*; os Cavaleiros de Prata em *Cavaleiros do Zodíaco*.

• O líder de um Império criminoso ou exército invasor. Exemplos: M.Bison em *Street Fighter*; Gozma em *Changemen*; o Imperador Mez em *Hashman*.

• Veículos fechados (que protegem o piloto), menores que navios ou naves estelares. Exemplos: o Mach 5 em *Speed Racer*; o tanque possuído em *Os Caçadores de Elfos*; veículos da Corporação Cápsula em *Dragon Ball*; automóveis em *eX Drivers*; os minitanques fuchikoma em *Ghost in the Shell*.

• Veículos ou mechas que formam um metabot (robô gigante composto por veículos ou robôs menores conectados). Exemplos: os zords de *Power Rangers*, que formam um megazord.

Escala Kiodai (x100)

Representa personagens e criaturas cem vezes mais poderosas que pessoas e Defensores comuns. Típica para:

• Mechas de grande porte, experimentais ou únicos em seus mundos. Exemplos: o Gigante Guerreiro Daileon em *O Fantástico Jaspion*; as Unidades Eva em *Neon Genesis Evangelion*; os Gênios em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*; Escaflowne em *The Vision of Escaflowne*; as Unidades Gundam em *Gundam Wing*.

• Quase todos os metabots. Exemplos: todos os megazords de *Power Rangers*; o Change-Robô de *Changemen*, e a maioria dos robôs gigantes de equipes *Supersentai*.

• Quase todos os *kaiju* (monstros gigantes). Exemplos: *Godzilla*; os adversários de *Ultraman*; monstros ressuscitados e ampliados em qualquer série *Supersentai*.

• Defensores e vilões gigantescos. Exemplos: *Ultraman*, *Ultra Seven* e outros membros da Família Ultra; Saran Goss em *O Fantástico Jaspion*.

• Defensores de tamanho humano, mas extremamente poderosos. Exemplos: Goku, Vegeta e outros membros da raça Saiyajin em *Dragon Ball Z*; os Cavaleiros de Ouro em *Cavaleiros do Zodíaco*.

• Veículos imensos, como navios e naves estelares. Exemplo: o Cruzador Espacial Yamato em *Yamato - Patrulha Estelar*.

Escala Kami (x1000)

Representa personagens e criaturas mil vezes mais poderosas que pessoas e Defensores comuns. Típica para:

• Vilões destruidores de mundos. Exemplos: o Grande Freeza em *Dragon Ball Z*.

• Defensores que acessam grande poder temporaria-mente. Exemplo: a transformação em Super Saiyajin 1 em *Dragon Ball Z*.

• Deuses, grandes espíritos e outras entidades sobrenaturais poderosas. Exemplos: membros do Panteão em *Holy Avenger*.

• Vilões finais em histórias de fantasia épica, após conquistar poder cósmico. Exemplos: Sephirot em *Final Fantasy VII*.

• Veículos e mechas gigantescos, do tamanho de cidades. Exemplo: a nave SDF-1 em *Super Dimensional Fortress Macross*.

Escalas: Quando Usar?

Nem sempre uma campanha de *4D&T* vai exigir escalas diferentes. Na grande maioria dos casos, apenas a escala normal (Ningen) será utilizada.

Personagens jogadores não podem ter acesso a escalas de poder superiores através das regras — nenhum talento, manobra ou magia permite isso. Apenas o Mestre decide quando oferecer esse poder aos Defensores, em condições especiais:

Seres Superiores: em alguns cenários, os Defensores estão muito acima dos humanos normais, sendo muito difícil — ou quase impossível — para uma pessoa comum enfrentar um deles. Esse é o caso da série *Darkstalkers*, onde os Andarilhos das Trevas são muito temidos pela humanidade, que tenta destruí-los sem sucesso. Também é o caso de *Dragon Ball Z*, onde os Guerreiros Z são muito mais fortes que pessoas e lutadores comuns (como o Mister Satan). Nesse tipo de campanha, todos os Defensores (e a maioria dos adversários) pertencem à escala Sugoi, enquanto pessoas comuns são Ningen.

Poder Temporário: algum tipo de transformação aumenta a força do Defensor temporariamente e, durante este período, ele passa a pertencer a uma ou mais escalas acima. Em *Dragon Ball Z*, a transformação em Super Sayajin (que, dependendo da fase, pode levar a até três escalas acima) e a técnica da Fusão (uma escala acima) são bons exemplos. Em *Cavaleiros do Zodíaco*, "atingir o Sétimo Sentido" também eleva o Defensor de Athena em uma escala. O Mestre sempre deve estabelecer condições especiais difíceis e um limite de tempo para estas transformações.

Pilotos Mecha: naturalmente, um piloto Defensor no comando de um mecha gigantesco tem acesso a uma escala superior de poder, quase sempre Sugoi ou Kiodai.

Tamanho Gigante: Defensores capazes de assumir uma forma gigantesca, como *Ultraman*, *Ultra Seven*, *Spectreman* e outros, mudam para a escala Kiodai.

Golpes Especiais: algum tipo de manobra ou técnica especial permite a um Defensor fazer um ataque ou lançar uma magia poderosa, que causa dano como se lançada por alguém de escala superior. Realizar esse ataque ou magia é sempre complicado — como um "Kaioh ken aumentado dez vezes" ou uma Genkidama em *Dragon Ball Z*.

Pontos de Ação: em uma campanha com poderes extremos, o Mestre pode permitir que personagens jogadores gastem 1 Ponto de Ação para aumentar seu dano em uma escala temporariamente. A duração do poder ampliado pode ser uma rodada, ou 1D rodadas, ou até o final de um combate — a decisão pertence ao Mestre.

Darkstalkers; Sesshou-maru em *Inu-Yasha*; Goku em *Dragon Ball* (mas não em *DBZ*); a maioria dos Guerreiros Z em *Dragon Ball Z*; os Cavaleiros de Prata em *Cavaleiros do Zodíaco*.

• O líder de um Império criminoso ou exército invasor. Exemplos: M.Bison em *Street Fighter*; Gozma em *Changemen*; o Imperador Mez em *Hashman*.

• Veículos fechados (que protegem o piloto), menores que navios ou naves estelares. Exemplos: o Mach 5 em *Speed Racer*; o tanque possuído em *Os Caçadores de Elfos*; veículos da Corporação Cápsula em *Dragon Ball*; automóveis em *eX Drivers*; os minitanques fuchikoma em *Ghost in the Shell*.

• Veículos ou mechas que formam um metabot (robô gigante composto por veículos ou robôs menores conectados). Exemplos: os zords de *Power Rangers*, que formam um megazord.

Escala Kiodai (x100)

Representa personagens e criaturas cem vezes mais poderosas que pessoas e Defensores comuns. Típica para:

• Mechas de grande porte, experimentais ou únicos em seus mundos. Exemplos: o Gigante Guerreiro Daileon em *O Fantástico Jaspion*; as Unidades Eva em *Neon Genesis Evangelion*; os Gênios em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*; Escaflowne em *The Vision of Escaflowne*; as Unidades Gundam em *Gundam Wing*.

• Quase todos os metabots. Exemplos: todos os megazords de *Power Rangers*; o Change-Robô de *Changemen*, e a maioria dos robôs gigantes de equipes *Supersentai*.

• Quase todos os *kaiju* (monstros gigantes). Exemplos: *Godzilla*; os adversários de *Ultraman*; monstros ressuscitados e ampliados em qualquer série *Supersentai*.

• Defensores e vilões gigantescos. Exemplos: *Ultraman*, *Ultra Seven* e outros membros da Família Ultra; Saran Goss em *O Fantástico Jaspion*.

• Defensores de tamanho humano, mas extremamente poderosos. Exemplos: Goku, Vegeta e outros membros da raça Saiyajin em *Dragon Ball Z*; os Cavaleiros de Ouro em *Cavaleiros do Zodíaco*.

• Veículos imensos, como navios e naves estelares. Exemplo: o Cruzador Espacial Yamato em *Yamato - Patrulha Estelar*.

Escala Kami (x1000)

Representa personagens e criaturas mil vezes mais poderosas que pessoas e Defensores comuns. Típica para:

• Vilões destruidores de mundos. Exemplos: o Grande Freeza em *Dragon Ball Z*.

• Defensores que acessam grande poder temporaria-mente. Exemplo: a transformação em Super Saiyajin 1 em *Dragon Ball Z*.

• Deuses, grandes espíritos e outras entidades sobrenaturais poderosas. Exemplos: membros do Panteão em *Holy Avenger*.

• Vilões finais em histórias de fantasia épica, após conquistar poder cósmico. Exemplos: Sephirot em *Final Fantasy VII*.

• Veículos e mechas gigantescos, do tamanho de cidades. Exemplo: a nave SDF-1 em *Super Dimensional Fortress Macross*.

Escalas: Quando Usar?

Nem sempre uma campanha de *4D&T* vai exigir escalas diferentes. Na grande maioria dos casos, apenas a escala normal (Ningen) será utilizada.

Personagens jogadores não podem ter acesso a escalas de poder superiores através das regras — nenhum talento, manobra ou magia permite isso. Apenas o Mestre decide quando oferecer esse poder aos Defensores, em condições especiais:

Seres Superiores: em alguns cenários, os Defensores estão muito acima dos humanos normais, sendo muito difícil — ou quase impossível — para uma pessoa comum enfrentar um deles. Esse é o caso da série *Darkstalkers*, onde os Andarilhos das Trevas são muito temidos pela humanidade, que tenta destruí-los sem sucesso. Também é o caso de *Dragon Ball Z*, onde os Guerreiros Z são muito mais fortes que pessoas e lutadores comuns (como o Mister Satan). Nesse tipo de campanha, todos os Defensores (e a maioria dos adversários) pertencem à escala Sugoi, enquanto pessoas comuns são Ningen.

Poder Temporário: algum tipo de transformação aumenta a força do Defensor temporariamente e, durante este período, ele passa a pertencer a uma ou mais escalas acima. Em *Dragon Ball Z*, a transformação em Super Sayajin (que, dependendo da fase, pode levar a até três escalas acima) e a técnica da Fusão (uma escala acima) são bons exemplos. Em *Cavaleiros do Zodíaco*, "atingir o Sétimo Sentido" também eleva o Defensor de Athena em uma escala. O Mestre sempre deve estabelecer condições especiais difíceis e um limite de tempo para estas transformações.

Pilotos Mecha: naturalmente, um piloto Defensor no comando de um mecha gigantesco tem acesso a uma escala superior de poder, quase sempre Sugoi ou Kiodai.

Tamanho Gigante: Defensores capazes de assumir uma forma gigantesca, como *Ultraman*, *Ultra Seven*, *Spectreman* e outros, mudam para a escala Kiodai.

Golpes Especiais: algum tipo de manobra ou técnica especial permite a um Defensor fazer um ataque ou lançar uma magia poderosa, que causa dano como se lançada por alguém de escala superior. Realizar esse ataque ou magia é sempre complicado — como um "Kaioh ken aumentado dez vezes" ou uma Genkidama em *Dragon Ball Z*.

Pontos de Ação: em uma campanha com poderes extremos, o Mestre pode permitir que personagens jogadores gastem 1 Ponto de Ação para aumentar seu dano em uma escala temporariamente. A duração do poder ampliado pode ser uma rodada, ou 1D rodadas, ou até o final de um combate — a decisão pertence ao Mestre.

Mesmo quando lutadores podem disparar energia pelas mãos ou empunhar armas capazes de pulverizar prédios, a magia ainda é uma força respeitável. Ela não causa tanto dano quanto a força ou energia brutas, mas é mais versátil e resolve problemas que armas e punhos não conseguem — curando magicamente um ferimento, tornando uma pessoa amistosa, enganando um inimigo com uma ilusão, tornando alguém invisível, teletransportando alguém para longe...

Personagens Conjuradores podem lançar um grande número de magias por dia. Personagens com Técnica Secreta também podem lançar uma única magia para cada vez que adquirirem esse talento.

A maneira como um Defensor aprende a conjurar magias pode variar muito. Ele talvez seja membro de uma família tradicional de magos, herdeiro de seus segredos. Talvez tenha encontrado um artefato mágico antigo que concedeu seus poderes. Pode ser discípulo de um antigo arquimago, ou estudante em uma academia arcana, ou ainda teve seus dons despertados por um grande espírito, um deus ou outra entidade poderosa.

Conjurando uma Magia

Para lançar uma magia, o Conjurador precisa ser capaz de falar (dizer bem alto o nome da magia é *muito* importante!) e ter pelo menos uma mão livre para fazer gestos. Um personagem segurando uma arma Pequena ou Média (que exige apenas uma mão) pode usar a outra para lançar magias. O Conjurador também precisa ser capaz de se concentrar (veja a perícia Concentração).

Lançar uma magia exige uma ação (é o mesmo que fazer um ataque), a menos que sua descrição diga o contrário. Um personagem capaz de fazer vários ataques por rodada pode lançar uma magia e também atacar — mas *não* pode lançar mais de uma magia na mesma rodada.

Conjurador Ferido: quando um Conjurador recebe dano na mesma rodada em que vai lançar uma magia (antes de sua Iniciativa), ele precisa fazer um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido). Se falhar no teste, a magia também falha e terá sido desperdiçada. Um Conjurador perturbado ou distraído de alguma outra forma também precisa fazer um teste de Concentração para lançar uma magia com sucesso (o Mestre determina a dificuldade do teste, dependendo da distração).

Nível da Magia

Quanto maior o nível da magia, maior sua força e melhores seus efeitos. Nível da magia e do Conjurador são coisas diferentes. Nesse jogo existem magias de nível 0 (também conhecidas como "truques") até 5º nível.

• Conjuradores de 1º nível ou mais podem lançar truques e magias de 1º nível.

• Conjuradores de 4º nível ou mais podem lançar magias de até 2º nível.

• Conjuradores de 6º nível ou mais podem lançar magias de até 3º nível.

• Conjuradores de 8º nível ou mais podem lançar magias de até 4º nível.

• Conjuradores de 10º nível podem lançar magias de até 5º nível.

Conjuradores podem dispor um número limitado de magias por dia, dependendo de seu nível de personagem e habilidade-chave (Inteligência, Sabedoria ou Carisma). Veja mais detalhes sobre isso na descrição da classe Conjurador.

Nível de Conjurador: o poder de uma magia depende muitas vezes do nível do Conjurador, que é o nível do personagem. No caso de monstros com poderes mágicos, esse nível é igual a seus Dados de Vida.

Dado de Vida: o termo "Dados de Vida" (DVs) é o mesmo que "níveis de personagem" para efeitos que afetam uma certa quantidade de DVs de criaturas (como *Sono*). Então, uma magia que afeta apenas criaturas com até 2 DVs também afetará apenas personagens de 2º nível ou menos.

Criaturas e Personagens: "criaturas" na verdade é o mesmo que "personagens" para efeito de magias. Se uma magia afeta uma criatura, afeta também um personagem, e vice-versa.

Testes de Resistência

A maioria das magias nocivas permite que a criatura afetada faça um teste de resistência para evitar seu efeito (como *Imobilizar Pessoas*) ou parte dele (como *Bola de Fogo*). Cada magia exige um tipo de teste diferente: Fortitude, Reflexos ou Vontade.

Classe de Dificuldade: um teste de resistência contra uma magia tem CD 10 + nível da magia + o modificador da habilidade-chave do Conjurador (Inteligência, Sabedoria ou Carisma).

Sucesso em Testes de Resistência: uma criatura bem-sucedida em um teste de resistência contra uma magia sente um tipo de força hostil ou formigamento, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o Conjurador sentirá que a magia falhou — não é possível fingir que uma magia *Enfeitiçar Pessoas* funcionou, pois o Conjurador saberá. No entanto, o Conjurador não consegue sentir quando uma criatura teve sucesso em um teste de resistência contra magias de área (como *Bola de Fogo*).

Falhando Voluntariamente: uma criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito da magia.

Shonen

Menino.

Também se refere a anime e mangá para meninos, quase sempre envolvendo muita ação, competição, violência e/ou personagens femininas irreais.

Dragon Ball Z, Naruto, Shaman King, Yu Yu Hakusho, Yu-Gi-Oh e Video Girl Ai são exemplos conhecidos de histórias shonen.

Magias de Nível 0 (Truques)

Consertar

Essa magia conserta um pequeno objeto (com até 500 gramas por nível do Conjurador). Pode soldar o elo de uma corrente, um colar ou faca, desde que apenas uma rachadura exista. Os objetos de madeira ou cerâmica com diversas rachaduras podem ser colados de forma que pareçam novos, como se nunca tivessem quebrados. Um buraco em uma mochila ou uma roupa é completamente reparado com *Consertar*.

Consertar pode curar 1 Ponto de Vida em um andróide, veículo ou mecha. O objeto deve estar a até 3m.

Curar Ferimentos Mínimos

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 1 Ponto de Vida +1 por nível de Conjurador (no máximo 1+5 PVs).

Detectar o Mal

O Conjurador pode sentir a presença do mal a até 18m. A informação revelada depende do tempo empregado para analisar uma área ou criatura.

1ª Rodada: presença ou ausência de maldade.

2ª Rodada: quantidade de auras malignas na área, e a intensidade da aura maligna mais poderosa (normalmente a criatura maligna com mais níveis ou Dados de Vida).

3ª Rodada: a intensidade e localização de cada aura. Se uma aura está fora da linha de visão do Conjurador, ele descobre sua direção, mas não a localização exata.

Criaturas do "mal" são aquelas com intenção de atacar, ferir, enganar ou prejudicar outros seres sem provocação (ou seja, a maioria dos bandidos, monstros e vilões). Animais comuns, armadilhas, venenos e outros riscos potenciais não são malignos (embora sejam perigosos), e essa magia não é capaz de detectá-los.

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia não atravessa barreiras que excedam 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90cm de madeira ou terra.

Luz

Essa magia faz um objeto tocado pelo Conjurador brilhar como uma tocha, iluminando uma área de 6m de raio (e mais 6m adicionais com uma luz fraca) a partir do ponto de origem. Essa distância é dobrada para quem tem Visão na Penumbra.

O efeito é imóvel, mas pode ser lançado sobre um objeto móvel — como a ponta de um cajado carregado pelo Conjurador. Uma *Luz* que entre em uma área de *Escuridão* mágica não funciona. A magia dura 10 minutos por nível do Conjurador.

Mãos Mágicas

Você aponta um dedo para um objeto com até 2,5kg e pode levantá-lo e movê-lo a distância de acordo com sua vontade. Você pode mover o objeto até 4,5m por rodada em qualquer direção, enquanto estiver se concentrando, mas a distância entre você e o objeto não pode exceder o alcance máximo (7,5m +1,5m para cada dois níveis do Conjurador).

Você pode mover apenas objetos livres (que não estejam presos em algum lugar, nem segurados por alguém).

Prestidigitação

Prestidigitação são pequenos truques inofensivos que Conjuradores novatos usam para treinar, ou para entreter uma audiência.

Uma vez conjurada, a *Prestidigitação* permite executar efeitos mágicos simples durante uma hora. Os efeitos são mínimos e severamente limitados, tais como:

- Erguer lentamente algo de até 500 gramas.
- Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), dentro de um espaço de 30cm por rodada.
- Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 500 gramas de material inanimado (incluindo comida).

Prestidigitação funciona apenas até 3m. Não pode de nenhuma forma causar dano, nem atrapalhar a concentração de um Conjurador. Pode criar pequenos objetos, mas eles parecem malfeitos e artificiais, incapazes de enganar alguém. Materiais criados por *Prestidigitação* são muito frágeis e não podem ser usados como instrumentos, ferramentas, armas ou componentes de magia. Qualquer mudança feita em um objeto (que não seja movê-lo, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

Som Fantasma

Permite criar um som que aumenta, diminui, se aproxima, afasta ou fica imóvel em um local fixo. O Conjurador escolhe o tipo de som quando faz a magia, e não pode mudá-lo depois.

O volume depende do nível do personagem. Ele pode produzir som equivalente ao produzido por quatro pessoas normais por nível de Conjurador (máximo de 20 pessoas). Podem ser conversas, cantos, gritos, caminhadas, galopes, rugidos e outros. O barulho produzido por *Som*

Fantasma pode ser de qualquer tipo, dentro do limite de volume. Uma horda de ratos correndo e fazendo ruídos equivalem ao som de oito pessoas correndo e gritando, por exemplo.

Som Fantasma pode melhorar o funcionamento de uma *Imagem Silenciosa*. Tem alcance de 7,5m + 1,5m para cada 2 níveis do Conjurador, e dura uma rodada por nível do Conjurador.

Magias de 1º Nível

Comando

Você pronuncia uma palavra de comando para o alvo e ele tentará obedecer da melhor maneira possível. Você pode escolher uma das seguintes opções:

"Venha": no turno do alvo, ele procura se mover na sua direção o mais rápido e diretamente possível em uma rodada. O alvo não pode fazer nada além de se mover.

"Solte": no turno do alvo, ele solta o que estiver segurando. Ele não pode pegar nada que soltou até seu próximo turno de ação.

"Caia": o alvo imediatamente cai no chão, permanecendo deitado por uma rodada. Ele pode agir normalmente enquanto está caído, mas sofre as penalidades apropriadas. Esse comando também é conhecido como *"Senta, Inu-Yasha!"*

"Fuja": no turno do alvo, ele procura se mover para longe de você o mais rápido possível em uma rodada. O alvo não pode fazer nada além de se mover.

"Pare": o alvo permanece parado por uma rodada. Ele não pode realizar qualquer ação, mas não é considerado indefeso.

A vítima deve estar a até 7,5m +1,5m para cada dois níveis do Conjurador. Um teste bem-sucedido de Vontade evita totalmente o efeito. Testes de resistência contra ordens suicidas (por exemplo: *Caia* quando está em uma ponte logo acima de um abismo) são automaticamente bem-sucedidos.

Caso o alvo não possa cumprir o comando em seu turno, a magia falha automaticamente.

Cura Para o Mal

Essa magia elimina o mal que existe no coração de uma pessoa (mas não monstros), que torna-se um aliado do Conjurador — ou, pelo menos, deixa de ser um inimigo. Ela também cancela os efeitos de *Enfeitiçar Pessoas* ou *Dominar Pessoas*, sendo muito eficiente para salvar humanos controlados por monstros, ou para levar vilões à redenção.

A magia não permite testes de resistência, mas ela afeta apenas uma criatura paralisada ou derrotada, de nível (ou DVs) abaixo do Conjurador. A vítima deve estar a até 3m do Conjurador.

Curar Ferimentos Leves

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 1D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador.

Enfeitiçar Pessoas

Esse feitiço faz com que uma criatura humanóide (ou seja, que pertença a qualquer das seis raças existentes no capítulo "Personagens") considere o Conjurador como um aliado.

A magia não permite controlar a vítima como um robô, mas ela percebe suas palavras e ações do modo mais favorável possível: quase todos os pedidos e idéias do Conjurador parecem sensatos.

A vítima pode atender pedidos simples e inofensivos sem a necessidade de nenhum teste. Para pedir coisas muito incomuns ou arriscadas, o Conjurador precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (sem direito a novas tentativas em caso de falha).

Um personagem enfeitiçado nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas. Mas pode ser convencido de que algo muito perigoso vale a pena ser feito, como enfiar o braço em uma toca de aranhas para recuperar um amuleto mágico.

A vítima deve estar a até 7,5m +1,5m para cada dois níveis do Conjurador. Um teste bem-sucedido de Vontade evita totalmente o efeito (se a criatura está sendo ameaçada ou atacada pelo Conjurador ou seus aliados, recebe ainda

Magia e Armaduras

Em outros jogos OGL, usuários de magia sofrem restrições ao usar armaduras: quanto mais pesada a armadura, maior a chance de que a magia falhe. Essa norma existe por questão de equilíbrio (magia é algo poderoso demais para ser combinado com armaduras) e também por fidelidade ao gênero (magos clássicos da fantasia medieval usam mantos e robes, não couraças).

Em anime e mangá acontece justamente o contrário. Armaduras são um elemento estético importante, para guerreiros e magos — conjuradores imponentes com sólidas couraças sobre o peito e ombros são uma figura clássica. Em certas histórias, quase qualquer personagem tem proteção corporal pesada.

Por essa razão, *4D&T* não proíbe ou restringe o uso de armaduras para Conjuradores.

Mesmo assim, armaduras continuam sendo menos vantajosas para Conjuradores, que são pouco familiarizados com seu uso. Combatentes já sabem usar armaduras leves e médias, e Especialistas sabem usar armaduras leves — mas Conjuradores não sabem usar nenhuma. Eles precisam adquirir os talentos Usar Armadura necessários.

Para trajar uma sólida couraça, o Conjurador teria que adquirir três talentos (Usar Armadura Leve, Média e Pesada), lembrando ainda que ele recebe menos talentos extras que o Combatente e o Especialista. Ou seja, um Conjurador pode usar armaduras se quiser, mas sacrificando outros talentos mais úteis que poderia ter.

Shuwatch!

Ninguém sabe o que quer dizer, mas o Ultraman grita isso quando pula para voar...

um bônus de +5 em seu teste). O efeito dura uma hora por nível do Conjurador, mas qualquer atitude hostil por parte dele ou de seus aliados vai dissipar a magia.

Elfos recebem um bônus de +2 em testes de resistência contra essa magia.

A magia *Cura para o Mal* cancela *Enfeitiçar Pessoas*.

Imagem Silenciosa

Essa magia cria uma miragem, uma ilusão visual de um objeto, criatura ou energia, conforme visualizado pelo Conjurador. Qualquer coisa pode ser projetada: pessoas, animais, monstros, plantas, objetos, mobílias, paredes... Um ilusionista inteligente pode usar estas ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens. O Conjurador pode mover a imagem como quiser, mas dentro dos limites do tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam uma ilusão sem causar ou sofrer qualquer dano. *Imagem Silenciosa* nunca pode ser usada para causar dano (mas ela pode, por exemplo, esconder um buraco no chão, ou inimigos para uma emboscada).

Não importa o tipo de ilusão, esta não pode exceder a área limite da magia (4 cubos de 3m + 1 cubo por nível do conjurador). Um cubo de 3m equivale a, mais ou menos, um trecho de corredor de masmorra — suficiente para esconder um pequeno grupo de aventureiros, ou criar uma imagem de tamanho equivalente.

Sempre que uma criatura interagir com uma *Imagem Silenciosa* (atacando, tocando, ouvindo, examinando de perto...), tem direito a um teste de Vontade para perceber que é falsa. Se falhar no teste, vai continuar achando que é verdadeira.



Que magia ele vai lançar? Um teste de Identificar Magia pode dizer!

A magia dura pelo tempo em que o mago ficar concentrado + 2 rodadas. A ilusão deve estar a até 120m + 12m por nível do Conjurador.

Invocar Monstro I

Essa magia invoca um monstro de estimação (veja em "NPCs") com 1 Dado de Vida, que surge no local escolhido (no máximo até 7,5m + 1,5 por nível do Conjurador) e ataca os inimigos do Conjurador na mesma rodada, a menos que receba ordens para fazer alguma outra coisa.

O Conjurador pode escolher o tipo de monstro que vai convocar (para facilitar, o jogador pode preparar antes uma Ficha de Personagem para cada monstro que quiser), com aprovação do Mestre. A criatura permanece durante uma rodada por nível do Conjurador, ou até ser destruído.

O monstro pode agir por iniciativa própria, ou pode ser controlado por um treinador da mesma forma que qualquer criatura de estimação.

Mãos Flamejantes

Um jato de chamas em forma de leque com alcance de 3m irrompe das pontas de seus dedos. Suas mãos devem estar dispostas de forma que os polegares se toquem e que os dedos estejam abertos.

Qualquer criatura na área das chamas sofre 1D pontos de dano de fogo por nível do Conjurador (máximo 5D). Materiais facilmente inflamáveis (roupas, papel, madeira seca...) tocados pelas chamas se incendeiam imediatamente se a vítima falhar em seu teste de Reflexos. Um personagem pode apagar as chamas com um item gastando uma rodada completa.

Vítimas atingidas podem fazer um teste de Reflexos para, em caso de sucesso, reduzir o dano à metade.

Míssil Mágico

Favorita por magos iniciantes, essa magia faz você disparar pelos dedos uma flecha de energia mágica, que atinge o alvo escolhido, causando 1D pontos de dano.

Um *Míssil Mágico* sempre atinge o alvo, sem a necessidade de um teste de ataque, e mesmo que o alvo esteja sob cobertura, camuflagem ou envolvido em combate. No entanto, você não pode atingir uma parte específica (mãos, cabeça, olhos...) da criatura. Essa magia também não afeta objetos inanimados.

Para cada dois níveis de Conjurador depois do 1°, a magia lança um míssil adicional — ou seja, dois mísseis no 3° nível, e três mísseis no 5° nível (o máximo possível). Se você lançar vários mísseis, pode escolher atingir o mesmo alvo ou vários alvos diferentes. Cada míssil só pode atingir

uma criatura. Você precisa escolher todos os alvos antes de rolar o dano.

Todos os alvos devem estar a até 30m + 3m por nível do Conjurador.

Sono

Sono lança uma ou mais criaturas (somando até 4 níveis ou DVs) em um sono mágico. Criaturas com 5 DVs ou mais são imunes. Qualquer quantidade de DVs insuficiente (ou superior) é desperdiçada.

Criaturas adormecidas ficam indefesas. Esbofetear ou ferir as criaturas pode acordá-las, mas barulho normal, não. Acordar uma criatura leva uma rodada.

Sono exige uma ação e tem alcance de 30m + 3m/nível. Não afeta criaturas inconscientes, andróides ou elfos. Um teste de Vontade o evita.

Toque Chocante

Uma das mãos do Conjurador é envolvida por eletricidade; se ele tiver sucesso em um ataque de toque, causa 1D pontos de dano por eletricidade por nível de Conjurador (até um máximo de 5D). O atacante recebe um bônus de +3 em seu teste de ataque se o alvo está usando armadura metálica.

Magias de 2º Nível

Alterar-se

Você pode alterar sua aparência e forma — inclusive roupas e equipamentos — para parecer mais alto, mais baixo, mais magro ou mais gordo. Seu peso pode ser até 50% maior ou menor. Se a forma escolhida tiver asas, você pode voar como se tivesse o talento Asas. Se a forma tiver guelras, você poderá respirar debaixo d' água.

Suas jogadas de ataque, CA e testes de resistência não se alteram. A magia não oferece qualquer nova perícia, talento, ataque ou qualidade especial da forma escolhida.

A nova forma permanece pela duração da magia. Se a qualquer momento você ficar com 0 Ponto de Vida, volta automaticamente à sua forma normal.

Essa magia dura até 10 minutos por nível do Conjurador (mas pode ser cancelada antes se ele desejar). Caso use essa magia para criar um disfarce, você recebe um bônus de +10 em seu teste de Disfarces.

Curar Ferimentos Moderados

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 2D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador.

Escuridão

Essa magia faz um objeto tocado pelo Conjurador irradiar escuridão em uma área de 6m de raio. Nem mesmo as criaturas com Visão na Penumbra ou Visão no Escuro que possam enxergar normalmente no escuro são capazes de ver qualquer coisa na área de *Escuridão* mágica (mas aquelas com Faro ou Sentido Sísmico ainda podem usar estas formas de detecção).

Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) não funcionam na área de *Escuridão*, e nem a magia *Luz*.

Quando a magia é conjurada sobre um pequeno objeto, este pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a *Escuridão*, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado novamente.

Essa magia dura até 10 minutos por nível do Conjurador (mas pode ser cancelada antes se ele desejar).

Imagem Menor

Essa magia funciona como *Imagem Silenciosa*, mas também inclui sons simples. Por exemplo, uma fogueira feita com uma *Imagem Silenciosa* não emite som algum, mas uma feita com *Imagem Menor* pode crepitar como fogo real. Nenhuma delas, no entanto, vai emitir calor ou cheiro de fumaça.

Uma *Imagem Menor* não pode reproduzir vozes ou diálogos, apenas sons simples.

Essa magia dura pelo tempo em que o mago ficar concentrado + 2 rodadas. A ilusão deve estar a até 120m + 12m por nível do Conjurador.

Imobilizar Pessoas

Esse feitiço imobiliza uma criatura humanóide (um humano, alien, elfo, kemono ou youkai, mas não um andróide). O alvo fica imobilizado e indefeso, como se fosse agarrado por uma imensa mão invisível. Ainda está consciente e respira normalmente, mas não pode falar ou fazer qualquer movimento, mesmo que receba dano.

Uma criatura alada imobilizada não poderá bater suas asas e cairá. Um nadador poderá se afogar.

A vítima precisa estar a até 30m + 3m por nível do Conjurador. Um teste bem-sucedido de Vontade evita o efeito, e a vítima pode fazer um novo teste por rodada para tentar se libertar (essa tentativa gasta uma rodada inteira). A magia dura uma rodada por nível do Conjurador.

Invisibilidade

Uma criatura ou objeto (no máximo 50kg/nível) tocado pelo Conjurador (ou ele próprio) fica invisível, incluindo suas roupas e equipamentos.

Sugoi

Fantástico.
Incrível.
Impressionante.

Expressão de espanto ou entusiasmo.

Os mais jovens também dizem sugee!

SD

Super Deformed.

Uma versão cômica de um personagem, quase sempre menor, com membros atarracados e cabeça enorme.

Personagens de anime e mangá assumem essa aparência em momentos de humor e/ou emoção intensa, como medo, raiva, surpresa ou constrangimento.

Em antigos videogames japoneses, devido a limitações de resolução gráfica, os personagens eram sempre SD, uma estética até hoje mantida em alguns jogos.

SD não é o mesmo que chibi.

Não pode ser visto com Visão Aguçada, Visão na Penumbra ou Visão no Escuro, mas ainda pode ser percebido através de Ver o Invisível, Sentido Sísmico, Faro e outras formas.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis, e os apanhados pelo alvo ficam invisíveis caso ocultados sob a roupa ou colocados no bolso. Uma luz nunca fica invisível, embora sua fonte luz possa estar invisível. Qualquer parte de um item carregado que se estenda a mais de 3m se torna visível.

O alvo não fica magicamente silencioso, e algumas outras condições ainda podem detectá-lo. A magia termina se o alvo faz um ataque ou lança uma magia ofensiva. Ações contra objetos livres não anulam a invisibilidade (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas), e causar dano indiretamente não é considerado um ataque.

A magia dura 1 minuto por nível do Conjurador.

Invocar Monstro II

Essa magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro com 2 Dados de Vida, ou 1D monstros com 1 Dado de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Levitação

Levitação permite a você, outra criatura voluntária ou um objeto (até 50g/nível) flutuar para cima e para baixo conforme a vontade do Conjurador. A criatura deve desejar ser levitada, e o objeto deve estar livre.

Você pode direcionar mentalmente o alvo para subir ou descer até 6m por rodada. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas ele pode, por exemplo, escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se lateralmente (com metade de sua velocidade normal).

Uma criatura levitando não consegue atacar direito; o primeiro ataque sofre penalidade de –1, o segundo –2 e assim progressivamente, até –5. Uma rodada gasta para se estabilizar impõe –1 de penalidade.

A magia tem alcance de 7,5m +1,5m/2 níveis do Conjurador, e dura uma rodada por nível.

Reflexos

Essa magia cria várias duplicatas ilusórias do Conjurador, tornando difícil para um inimigo saber qual alvo acertar. As ilusões ficam perto do Conjurador e desaparecem quando são atingidas.

Reflexos cria 1D imagens, que ficam agrupadas pelo menos a 1,5m entre si. O Conjurador pode passar através delas, misturando-se de forma que ninguém possa distinguir o original. As ilusões imitam as ações do personagem real, fingindo lançar magias ou beber poções, e também podem passar através das outras.

Inimigos que tentem atacar ou lançar magias devem escolher entre os alvos (o Mestre escolhe aleatoriamente). Qualquer ataque bem-sucedido contra uma imagem a destrói (não é preciso rolar o dano). Uma imagem tem CA 10 + modificador de Destreza do Conjurador. Ilusões reagem normalmente a magias de área.

Um atacante precisa ser capaz de ver as imagens para ser confundido. Se o Conjurador está invisível, ou se o atacante fecha os olhos, não pode ser confundido (mas mesmo assim terá problemas para enxergar). A magia dura 1 minuto por nível, ou até que todas as cópias sejam destruídas.

Teia

A *Teia* cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas, com 6m de raio, que prendem quem tocá-las. Essas camadas de teia precisam estar presas em dois pontos opostos — teto e chão, paredes opostas, árvores próximas... — ou se emaranham e desaparecem. Criaturas que toquem a teia ou sejam aprisionadas nela ficam enroscadas. Atacar alguém que esteja na teia não fará o atacante ficar enroscado.

Uma criatura enroscada sofre uma penalidade de –2 em ataques, –4 em sua Destreza e não pode se mover. Além disso, se quiser conjurar uma magia, deve ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15) ou perderá a magia.

Qualquer criatura na área da magia quando ela é conjurada deve realizar um teste de Reflexos. Em caso de sucesso, conseguirá escapar das teias e poderá agir livremente, mas seu movimento é lento e pode acabar presa (veja a seguir).

Uma criatura presa pode libertar-se gastando uma rodada e obtendo sucesso em um teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 25). Uma vez liberta, ela pode avançar em meio à teia lentamente. Cada rodada dedicada à movimentação exige um novo teste de Força ou Arte da Fuga. A criatura se move 1,5m para cada 5 pontos, desde que o teste tenha sido superado em 10 pontos.

Uma *Teia* é inflamável. Qualquer fogo pode incendiá-la e queimar um quadrado de 1,5m por rodada. Todas as criaturas envoltas por fibras em chamas sofrem 2D pontos de dano de fogo.

A *Teia* pode ser criada a até 30m + 3m/nível, e dura 10 minutos/nível.

Magias de 3º Nível

Bola de Fogo

Uma das mais famosas magias de ataque, a *Bola de Fogo* cria uma explosão de chamas que causa

1D pontos de dano por nível do Conjurador (até um máximo de 10D). A explosão atinge todas as criaturas a até 6m do ponto de impacto. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade (ou evita o dano completamente, se a vítima tem o talento Evasão).

Você aponta o dedo e dispara uma pequena carga de chamas, a até 120m + 12m por nível do Conjurador, onde a *Bola de Fogo* vai explodir - a menos que seja detida por algum obstáculo no caminho (neste caso, detonará antes). Não é preciso fazer um teste de ataque.

Uma *Bola de Fogo* incendeia materiais inflamáveis, destrói objetos combustíveis e derrete metais com baixo ponto de fusão, como latão, chumbo, bronze, prata e ouro. Objetos carregados por um personagem são queimados apenas quando ele falha em seu teste de Reflexos.

Existem versões dessa magia para todas as cinco formas de energia: fogo, gelo, elétrico, ácido e sônico.

Curar Ferimentos Graves

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 3D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador.

Invocar Monstro III

Essa magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro de estimação com 4 Dados de Vida, ou 1D monstros com 2 Dados de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Relâmpago

Outra magia de ataque poderosa e famosa, *Relâmpago* cria um raio de energia elétrica com 1,5m de largura e 30m + 3m/nível de comprimento. Todas as criaturas na área sofrem 1D pontos de dano por nível do Conjurador (até um máximo de 10D). Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade (ou evita o dano completamente, se a vítima tem o talento Evasão).

Assim como uma *Bola de Fogo*, um *Relâmpago* incendeia materiais inflamáveis, destrói objetos combustíveis e derrete metais com baixo ponto de fusão, como latão, chumbo, bronze, prata e ouro. Objetos carregados por um personagem são queimados apenas quando este falha em seu teste de Reflexos.

Viagem Dimensional

Essa magia transporta todas as criaturas envolvidas em uma batalha — sejam aliados ou inimigos do Conjurador — para outro lugar, como uma planície desolada, um mundo virtual de computador, outra dimensão... Enfim, um lugar deserto. A magia serve principalmente para evitar que pessoas inocentes sejam feridas durante uma batalha.

Personagens comuns não são afetados por essa magia. As criaturas afetadas não têm direito a testes de resistência para evitar o transporte, mas o Conjurador não pode escolher quem vai e quem fica. A magia dura até que todos os personagens em um dos lados da batalha sejam derrotados, ou tentem fugir.

Vôo

Permite ao Conjurador (ou uma criatura voluntária tocada por ele) voar, com velocidade igual a duas vezes seu deslocamento em terra. Voar através dessa magia é simples como andar, não exige muita concentração — por isso a criatura afetada pode agir, lutar ou lançar magias normalmente enquanto voa.

A magia dura 10 minutos por nível do Conjurador. Quando a duração termina, a criatura desce lentamente até o chão sem cair e nem sofrer nenhum dano.

Magias de 4º Nível

Curar Ferimentos Críticos

Quando toca uma criatura viva, você canaliza



Não precisa ser gênio para fazer mágica... mas isso ajuda!

energia positiva que cura 4D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador.

Invocar Monstro IV

Essa magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro de estimação com 6 Dados de Vida, ou 1D monstros com 3 Dados de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Muralha de Fogo

Essa magia faz surgir uma violenta cortina de chamas, medindo até 6m de largura por nível do Conjurador, ou um anel de fogo com 3m de largura para cada 2 níveis do Conjurador. Em ambos os casos, a muralha tem 6m de altura. Ela pode ser criada a uma distância de até 30m + 3m por nível do Conjurador.

Um lado da muralha (escolhido pelo Conjurador) emite ondas de calor, que causam 1D pontos de dano em criaturas a até 6m da muralha. Atravessá-la também provoca 2D pontos de dano + 1 ponto por nível do Conjurador. A *Muralha de Fogo* provoca esse dano quando surge e a cada rodada seguinte enquanto durar: ela fica ativa enquanto o Conjurador se concentra (sem fazer mais nada), e dura mais uma rodada por nível do Conjurador quando ele deixa de se concentrar.

Caso seja invocada em uma área onde existem criaturas, estas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha. Neste caso o dano pode ser totalmente evitado com um teste de Reflexos (mas, se a criatura escapar para o lado quente da muralha, ainda sofrerá 1D pontos de dano).

Porta Dimensional

Essa magia transporta o Conjurador (e todas as criaturas que esteja tocando) instantaneamente para outro lugar que consiga enxergar, a até 120m + 12m por nível do Conjurador. O peso máximo em criaturas e objetos que você pode carregar consigo é igual a 25kg por nível do Conjurador.



Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Essa magia não permite reaparecer dentro de um corpo sólido: se o ponto de chegada escolhido não tem espaço livre, você ressurgirá na área vazia mais próxima que esteja dentro do alcance.

Uma criatura transportada contra a sua vontade tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito.

Tempestade Glacial

Essa magia faz chover grandes pedras de granizo em uma área cilíndrica com 12m de diâmetro e 12m de altura, a até 120m + 12m por nível do Conjurador. Todas as criaturas nessa área sofrem 3D pontos de dano pelo impacto, e mais 2D pontos de dano por frio. As vítimas na área afetada não têm direito a nenhum teste de resistência.

Magias de 5º Nível

Cone Glacial

Essa magia poderosa projeta um feixe de frio extremo, que começa em sua mão e aumenta até formar um cone, com comprimento e largura iguais a 7,5m + 1,5 por nível do Conjurador. Todas as criaturas nessa área sofrem 1D pontos de dano de frio por nível do Conjurador. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade (ou evita o dano completamente, se a vítima tem o talento Evasão).

Dominar Pessoas

Lançada contra uma criatura humanóide (mas não contra monstros), essa magia permite um teste de Vontade para evitar o efeito. Se falhar, a vítima passa a ter todos os seus movimentos totalmente controlados pelo Conjurador, como uma marionete.

Através de uma ligação telepática, o Conjurador pode obrigar a vítima a dizer e fazer qualquer coisa (exceto ações suicidas ou autodestrutivas), durante 1 dia por nível do Conjurador.

A vítima pode recusar-se a fazer coisas que sejam contra a sua natureza (por exemplo, violar um Código de Honra ou atacar seu próprio Protegido Indefeso) com um novo teste de Vontade, recebendo um bônus de +1 a +4 conforme a natureza da ação. No entanto, mesmo bem-sucedido, esse teste não encerra a magia (apenas impede a vítima de cumprir aquela ordem).

Dominar Pessoas tem alcance de 30m + 3m por

nível do Conjurador — mas, uma vez lançada com sucesso, a vítima pode se afastar a qualquer distância. A magia *Cura para o Mal* permite à vítima fazer um novo teste de Vontade para libertar-se de *Dominar Pessoas*.

Invocar Monstro V

Essa magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro de estimação com 8 Dados de Vida, ou 1D monstros com 4 Dados de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Muralha de Energia

Essa magia cria uma barreira de energia invisível e indestrutível. Caso seja usada para formar um muro, este tem 3m de altura *ou* largura por nível do Conjurador (que pode escolher aumentar uma das dimensões, enquanto a outra permanece com 3m). Usada para formar uma esfera ou semicírculo, terá 30cm de raio por nível do Conjurador.

Uma *Muralha de Energia* é imune a qualquer forma de dano, e não é afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas Incorpóreas. No entanto, as magias *Porta Dimensional* ou *Teletransporte* ainda podem ser usadas para atravessá-la.

Magias de ataque direto como *Mísseis Mágicos, Bola de Fogo, Relâmpago* ou *Cone Glacial* não vencem a muralha, mas magias como *Sono, Encantar Pessoas* ou *Imobilizar Pessoas* ainda podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado.

A magia tem curto alcance (7,5m + 1,5m para cada dois níveis do Conjurador) e dura 1 minuto/nível.

Reviver os Mortos

Essa magia poderosa devolve uma criatura à vida. A vítima deve ter morrido há até 10 dias, e sua alma precisa retornar voluntariamente (ou seja, uma criatura não pode ser ressuscitada contra a vontade). Ressuscitada com essa magia, uma criatura perde 1 ponto de Constituição permanentemente.

Reviver os Mortos cura 1 Ponto de Vida da criatura ressuscitada para cada nível (ou DV): ou seja, um Defensor de 3º nível volta à vida enfraquecido, com 3 PVs (mas ainda pode recuperar-se de formas normais). O corpo da vítima deve estar inteiro: partes perdidas não são recuperadas quando ela volta à vida, e corpos com órgãos vitais faltando não podem ser revividos.

Essa magia leva 1 minuto para ser lançada, e o Conjurador deve tocar o alvo. *Reviver os Mortos* não afeta andróides, youkais (mas afeta um meio-youkai) ou criaturas que morreram de velhice.

Teletransporte

Mais poderosa que *Porta Dimensional*, essa magia transporta o Conjurador (e todas as criaturas que esteja tocando) instantaneamente para qualquer outro lugar, sem limite de distância. O peso máximo em criaturas e objetos que você pode carregar consigo é igual a 25kg por nível do Conjurador.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Essa magia não permite que você reapareça dentro de um corpo sólido: se o ponto de chegada escolhido não tem espaço livre, você ressurgirá na área vazia mais próxima.

Teletransporte pode levar apenas para locais conhecidos, onde você já esteve pessoalmente. Para locais desconhecidos, existe uma chance de falha: você deve fazer um teste de Conhecimento ligado ao lugar (por exemplo, Ciências Físicas para outro planeta, ou Cultura Popular para a casa de uma estrela do cinema). A dificuldade do teste pode variar de 15 a 30 ou mais, dependendo do lugar visitado e precisão desejada (aparecer diante do banco é muito mais fácil que dentro do cofre-forte).

Em caso de falha, o Conjurador pode acabar em *qualquer* outro lugar, escolhido pelo Mestre! Uma falha crítica no teste também causa 2D pontos de dano às criaturas transportadas (que acabam ressurgindo a alguns metros do chão, ou sobre árvores, ou em armários de ferramentas...).

Uma criatura teletransportada contra a sua vontade tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito.

Posso usar outras magias?

Outras magias... claro... por que não...?

Sim. *4D&T*, comparado a outros jogos OGL (como *Primeira Aventura*), tem relativamente poucas magias. Você pode aproveitar aqui qualquer magia existente em qualquer outro título.

Magias em outros jogos podem ter níveis diferentes para classes diferentes (por exemplo, Clr 4, Mag 5). Neste caso, quer dizer que é uma magia de 4º nível para clérigos, e 5º nível para magos. Como *4D&T* tem apenas uma classe conjuradora de magias, essa diferenciação não importa. Para usar, simplesmente escolha o nível mais baixo (então uma magia Clr 4, Mag 5 será uma magia de 4º nível para Conjuradores).

Outros títulos podem ter regras muito mais complexas para magias, como arcanas ou divinas, Componentes, Resistência à Magia, e outras. Caso você não as entenda ou não tenha idéia de como utilizá-las, apenas ignore-as, pois não são necessárias nesse jogo. Magia não é o elemento mais importante em campanhas de *4D&T*, por isso as regras deste manual são muito mais simples que em outros jogos OGL.


Comandar os inimigos é tão divertido quanto acabar com eles
Capítulo 7
O MESTRE

Você já deve saber tudo sobre a criação de personagens jogadores, os Defensores de Tóquio. Você está pronto para jogar. Mas, se pretende se arriscar no pantanoso terreno dos Mestres, este capítulo contém dicas que o ajudarão a ser um ótimo Mestre — e também um jogador ainda melhor.

Em muitos pontos deste livro você encontrou referências ao "Mestre", como se ele tivesse algum tipo de poder supremo sobre o jogo. Pois é exatamente assim.

Antes de começar o jogo, alguém deve ser escolhido como Mestre. Ele é um tipo especial de jogador. É o mestre que comanda a aventura, propõe o desafio que será enfrentado pelos outros jogadores.

Se *4D&T* fosse um videogame, o Mestre seria o próprio aparelho. Ele cria o mundo de aventuras onde vivem os Defensores. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o console de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Mestre também controla as armadilhas, monstros e inimigos.

A palavra do Mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão neste manual — uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não. O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... Coisas assim.

Dever Importante

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. Ele tem mais trabalho que os outros jogadores e deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o Mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, um Mestre precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. Revistas especializadas trazem aventuras prontas e mapas que um Mestre pode usar. Qualquer uma delas pode ser modificado pelo Mestre se este achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... Essas mudanças podem deixar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

O Mestre Inventa

Aonde a aventura vai acontecer? Em Tóquio, como sempre?! Mas em que parte da cidade? O centro urbano, com seus engarrafamentos (piores até que em Nova York!) e prédios à vontade para derrubar? Na baía, onde os monstros aguardam adormecidos sob o mar, esperando o momento de despertar a sua fúria? Aquela pedreira de sempre, onde acontece metade dos combates entre Defensores e vilões?

Longe de Tóquio? É claro que não precisamos ficar limitados à capital japonesa — incontáveis aventuras de anime, mangá e games acontecem em outras cidades, países ou planetas. Um tema tradicional é transportar pessoas comuns para mundos fantásticos, repletos de seres mágicos, castelos imensos, artistas marciais espantosos, robôs gigantes ou todas estas coisas juntas. Nesse lugar especial, os personagens deixam de ser cidadãos comuns da Terra (se é que foram algum dia) e assumem seus papéis como Defensores.

O Mestre precisa decidir que coisas existem (ou não) no cenário da aventura:

Raças: existem membros de todas as raças? Humanos estão em quase todo lugar. Andróides e aliens combinam com cenários de ficção científica, enquanto elfos e youkais ficam mais à vontade em mundos mágicos ou sobrenaturais. Claro que há exceções — *Dragon Ball Z* tem humanos, aliens, andróides, kemonos e youkais.

Classes: existem membros de todas as classes? Combatentes e Especialistas são comuns em quase toda parte, mas talvez seu cenário não tenha Conjuradores — especialmente em mundos modernos ou futuristas. Aqui também há exceções: em *Mahou Tsukaitai*, um grupo de bruxinhas modernas usa magia para combater aliens invasores.

Talentos: algum talento não combina com o cenário? Em uma Era de batalhas entre robôs gigantes, como *Evangelion*, *Macross* ou *Gundam Wing*, talvez não existam artistas marciais incríveis com poderes estranhos. Talentos como Bola de Energia, Golpe Poderoso, Técnica Secreta e outros podem ser inadequados aqui.

Defeitos: alguns defeitos também podem ser proibidos ou restritos. Por exemplo, não faz diferença ser Detestado por elfos, se não existem elfos na campanha (ou são muito raros). Fique de olho em jogadores que tentam tirar vantagem de defeitos assim.

Perícias: todas as perícias existem aqui? Em um mundo mágico de castelos e dragões, Usar Computador não parece algo fácil (ou útil) de aprender. O mesmo vale para Identificar Magia em lugares onde ela não existe.

Máquinas: existem veículos ou robôs gigantes? Um mundo mágico pode ter automóveis, trens ou mesmo naves voadoras, como sabe qualquer jogador de *Final Fantasy*. O mesmo vale para mechas — dos gigantes mágicos de *Rayearth*

Super Sentai

Uma série sentai envolvendo um grupo de heróis coloridos, monstros e robôs gigantes.

Tipicamente, em cada episódio a superequipe derrota um exército de grunts e o "monstro da semana", que ressuscita em uma versão gigantesca; os heróis então convocam enormes veículos ou animais robôs, que combinam-se para formar um robô gigante e destruir o monstro.

***Battle Fever J* foi a primeira série Super Sentai, que também inclui *Google Five*, *Changemen*, *Flashman*, *Maskman* e outras.**

aos elegantes guymelefs de *Escaflowne*, passando pela I Guerra Mundial em *Kishin Corps*, futuro próximo em *Patlabor*, ou mundos distantes em *Detonator Orgun* e outros.

Monstros: seres perigosos são comuns? Monstros de estimação estão disponíveis para treinadores? Basta caminhar pela estrada e ser logo atacado por criaturas errantes? Elas surgem semanalmente, como aquelas enviadas a Tóquio por forças invasoras? Ou sua aparição é um evento raro e terrível, como o ataque de um Anjo a Tokyo-3 em *Evangelion*?

O Mestre Manda

A coisa mais importante a lembrar sobre ser um Mestre é que você está no comando. Qualquer coisa que diga, acontece.

O Mestre controla os inimigos, mas ele não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o Mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que um *kaiju* pisa em cima dos Defensores matando todos, isso acontece. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedi-lo de fazer esse tipo de coisa. Mas assim a brincadeira não teria graça!

O Mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de *4D&T*.

Da mesma forma, os jogadores não jogam CONTRA o Mestre. Eles combatem as criaturas controladas por ele, é verdade — mas os jogadores também colaboram para fazer a história funcionar. O Mestre precisa ser aberto o suficiente para aceitar idéias boas (ou divertidas) dos jogadores, sem esquecer quem está dirigindo o show.

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Mestre pode apenas dizer "você consegue" ou reduzir a CD do teste quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito de dentes! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

Ou não... Afinal, em anime e mangá, quase nada é difícil ou absurdo demais!

O Mestre Dramatiza

Aquilo que existe ou não existe no mundo de campanha é determinado pelo Mestre. Ele decide como é a realidade nesse mundo. Assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do Mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O Mestre faz o mesmo com palavras — é ele quem descreve a cena para os jogadores. Ele faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: *"A criatura escamosa emerge das águas e avança entre os prédios. Sua boca expele chamas radioativas que varrem a cidade, destruindo tudo."*

É verdade que isso exige certo talento: um bom Mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir para os jogadores o clima, as imagens, a sensação de estarem ali. Usando a imaginação deles, o Mestre os coloca "dentro" do mundo da aventura.

Para fazer isso direito, ele deve evitar falar em regras. Por exemplo, quando um soldado grunt perde quase todos os Pontos de Vida graças ao ataque de um dos personagens jogadores, não diga *"ele perdeu 4 Pontos de Vida"*. Diga algo como *"seu ataque quase destruiu a criatura, ela parece muito ferida"* (como Mestre, você NÃO precisa revelar quantos PVs o bicho realmente perdeu). Da mesma forma, quando o teste de ataque do jogador erra a Classe de Armadura do monstro por uma grande diferença, diga que *"seu ataque nem conseguiu arranhá-lo"*. O efeito dramático será muito maior.

O Mestre Recapitula

Quando as coisas começam a sair do controle e você não tem certeza do que vai acontecer, pare um instante para recapitular o que cada personagem está fazendo.

"Então vamos ver: o Cavaleiro do Cruzeiro do Sul está lutando contra o Cavaleiro do Contra; Sailor Fobos ia tentar desativar a bomba do apocalipse; o Samurai Comando vai distrair o Coronel Massacre para impedir que ele mate a garotinha Kyoko; e o Ninja Tobah ia tentar... Como é? Usar seus Sentidos Especiais para ver a Sailor Deimos sem roupa?!"

Recapitular dá ao Mestre chance de pensar em alguma coisa divertida, ajuda todos a lembrar o que está acontecendo, e pensar no que farão em seguida. Também ajuda a detectar os jogadores inativos (*"Ei, e você aí no canto? O que está fazendo?"*) e pensar em alguma maneira de trazê-los de volta à ação (*"Enquanto você meditava, cinco soldados grunt caem do céu e atacam você!"*).

Mantenha todos os Defensores juntos sempre que possível. Se forem separados, encontre alguma forma de reuni-los. Se ficarem atolados, coloque algumas armadilhas aleatórias ou dê algumas dicas para colocá-los de novo na pista certa ou dar um pouco mais de sabor à aventura.

O Mestre Trapaceia

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O Mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).

Ele faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. Vejamos, por exemplo, uma luta entre um Combatente e um soldado grunt. E se, ao fazer seu ataque, o monstrengo conseguisse um espetacular acerto crítico e dano máximo, matando o guerreiro? O Mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado do dado, dizendo que o ataque foi normal e o dano, menor.

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o Vilão Final. A última batalha precisa ser dramática — então o Mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria mentir sobre a verdadeira Classe de Armadura ou Pontos de Vida do inimigo, anunciando um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o Mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Por outro lado, o Mestre deve sempre tentar manter o mistério: os jogadores nunca devem notar quando ele está escondendo algo.

O Mestre Improvisa

O Mestre não precisa pensar em TUDO que acontece na aventura antes de começar a jogar — isso é impossível, e também desnecessário.

Pode acontecer (e muitas vezes acontece!) que os jogadores façam algo inesperado. Talvez você tenha preparado uma armadilha espetacular na porta de entrada do covil maligno, e eles resolveram usar a chaminé. Ou talvez nem mesmo decidam invadir o tal covil: resolvem rodar um filme de artes marciais e contratar as Combatentes Mágicas de Rayworld como estrelas!

Em *4D&T*, como em qualquer outro jogo de aventura, é importante que os jogadores sejam livres para decidir o que querem — mesmo quando essa decisão leva para longe dos rumos que você planejou. Nessas ocasiões, o Mestre precisa improvisar. Inventar um NPC instantâneo, descrever um cenário sem auxílio de um mapa, planejar uma situação nova... Isso faz parte do trabalho, e também da diversão.

Quando os jogadores não seguem o curso que você planejou, primeiro tente trazê-los de volta ao caminho certo. Dê pistas. Faça testes de Inteligência ou perícias. Tenha certeza de que eles sabem o objetivo da aventura.

Se mesmo assim os jogadores insistem em seguir outra direção, não há problema. Os Defensores estão deixando para trás o castelo dimensional que você mapeou e povoou com monstros? Eles preferem lutar em um torneio cósmico? Então transforme o castelo em uma arena e os monstros em seus adversários. Ou ainda, guarde seu mapa e criaturas para outra ocasião e improvise tudo. Pule os eventos cruciais da história. Esqueça a lógica.

Como regra geral, quando você está totalmente despreparado para algo que os jogadores fizerem, pense na coisa mais absurda, divertida ou aterrorizante que poderia acontecer... E faça acontecer! Ação é o que importa. Diversão é o que importa!

O Mestre Recompensa

Todos os personagens ganham um novo nível de experiência quando sobrevivem a três aventuras. Outros jogos OGL têm regras mais complexas para o avanço de níveis, envolvendo Pontos de Experiência, Níveis de Encontro e coisas assim. Se você tem acesso a esses jogos e



O Mestre descreve os lugares, e os jogadores quebram... isto é, exploram tudo

deseja usar suas regras, pode fazê-lo.

Terminando aventuras, os personagens também são recompensados com Pontos de Ação. O número de pontos que recebem depende de seu desempenho:

• Defensores que terminam uma aventura com vida recebem 2 Pontos de Ação cada. Defensores mortos (mas em condições de ressuscitar e voltar na aventura seguinte) não recebem essa premiação.

• Defensores que consigam cumprir o objetivo de uma aventura (vivos ou não) recebem 2 Pontos de Ação cada.

• Um jogador que interpreta seus defeitos (sempre lembrando que eles existem) ganha 1 Ponto de Ação extra no final da aventura.

• Um Defensor que consiga vencer um adversário sem lutar ou usar magia (afinal, não-violência exige criatividade) ganha imediatamente 1 Ponto de Ação. No entanto, não recebe novos pontos por vencer novos adversários usando o mesmo truque.

• Um Defensor que consiga derrotar sozinho um adversário de nível (ou Dados de Vida) igual ou superior ganha imediatamente 1 Ponto de Ação.

• Um Defensor ganha um Ponto de Ação cada vez que faz um salvamento. "Salvamento" significa socorrer qualquer quantidade de pessoas ou criaturas ao mesmo tempo — não importa se você salva um garotinho ou toda a população da Terra, isso rende apenas 1 Ponto de Ação.

• Um Defensor perde 1 Ponto de Ação (confiscado no final da aventura) quando tem chance de salvar alguém em perigo e deixa de fazê-lo. Mesmo um inimigo ou vilão precisa ser salvo, se existir essa chance. Inimigos e vilões devem ser destruídos apenas quando não há outra opção.

• Um Defensor perde 1 Ponto de Ação (confiscado no final da aventura) quando recusa aceitar a rendição de um inimigo. Os inimigos mais inteligentes se aproveitam disso quando estão perdendo uma luta; eles fingem rendição para depois atacar o herói pelas costas. (São vilões, ora!)

O número máximo de Pontos de Ação que qualquer personagem pode possuir no final de uma aventura é igual a 5 + seu próprio nível. Pontos acima desse limite são desperdiçados, então não adianta economizar demais.

A Aventura

Antes do jogo começar, o Mestre (normalmente aquele que tem este manual) prepara uma aventura. Ele pode usar aventuras prontas, que aparecem em livros ou revistas, ou então inventá-las como quiser.

Uma aventura de *4D&T* é como uma edição de mangá, um episódio de anime, ou um game. É o mesmo que uma história. E assim como tal, é uma aventura formada por vários elementos. O Mestre deve pensar em todos eles antes do jogo começar.

Duração

Decida se a aventura será parecida com um episódio simples, ou um especial em longa-metragem. Quanto mais jogadores houver, maior a duração do jogo.

Para uma aventura curta — como um episódio de uma série de TV, ou um mangá de 100 páginas —, calcule 20 minutos por jogador. Já um longa-metragem para cinema, ou um capítulo de um game longo, tem 30 minutos (ou mais) por jogador, pois existem mais problemas a resolver.

Isso significa que, se o Mestre está conduzindo três jogadores em um episódio, o jogo deve durar mais ou menos uma hora. Se os mesmos três jogadores participam de um longa-metragem, ele durará uma hora e meia — ou mais, se o Mestre assim desejar.

Atenção: essa é apenas uma medida aproximada - o ideal é que a aventura apenas preencha o tempo livre que os participantes têm à disposição. Para a maioria dos grupos, uma tradicional tarde ou noite de sábado é suficiente.

Elenco

Aqui decidimos que tipo de Defensores deve participar da aventura, ou quais poderes eles devem ter.

A maioria das aventuras pode acomodar qualquer Defensor, mas algumas podem exigir tipos especiais. Uma história com um monstro gigante, por exemplo, será resolvida mais facilmente se um ou mais Defensores forem pilotos de mecha, ou possam mudar para tamanho gigante, ou tenham qualquer outra forma de acessar a escala Kiodai. Os tipos de Defensores permitidos têm ligação com o cenário da aventura (veja a seguir).

Antes do jogo, o Mestre pode construir alguns personagens prontos, preenchendo suas Fichas e deixando os jogadores escolherem. Essa é uma boa providência quando os jogadores ainda não conhecem as regras, ou não possuem este manual. Por outro lado, uma das coisas mais divertidas em *4D&T* é justamente construir um Defensor - neste caso, cada jogador faz seu próprio personagem (mas sempre com a autorização do Mestre).

Também fazem parte do elenco os NPCs que

os Defensores encontram durante a aventura. Os NPCs mais importantes são construídos da mesma forma que os personagens jogadores — use uma Ficha de Personagem para anotar sua raça, classe, nível, habilidades, talentos, perícias e tudo o mais. NPCs menos importantes não precisam de tantos detalhes; você pode apenas escrever sua raça, classe, nível e algumas habilidades e talentos principais, aqueles que você achar necessários.

Circunstâncias

Circunstâncias são as linhas gerais da aventura, aquilo que deve acontecer com os Defensores. Um monstro está atacando a cidade e precisa ser detido? Uma força invasora alienígena acaba de revelar-se ao mundo? Um grande torneio acaba de começar? Um livro aberto deixou escapar dezenas de cartas mágicas, que agora precisam ser caçadas pela cidade?

Se o local da aventura é algum outro planeta, como os Defensores chegaram lá? São nativos? Estão caçando algum monstro? Procurando o covil do Vilão Final? Foram transportados de forma desconhecida e agora estão perdidos?

Objetivo

Depois de decidir as circunstâncias, o Mestre deve dizer exatamente aos jogadores qual sua missão. O objetivo da maioria das aventuras é salvar Tóquio, mas existem muitas formas de fazê-lo. Destruir o monstro da semana? Desligar alguma máquina diabólica? Encontrar a cura para algum tipo de doença? Impedir o choque de um asteróide contra a Terra? Voltar para casa? Invadir uma base secreta? Inaugurar uma pizzaria e contratar as Sailors como garçonetes?

Tenha certeza de que os jogadores conhecem o objetivo, ou eles vão apenas ficar tropeçando uns nos outros, caindo em armadilhas improvisadas ou encontrando NPCs aleatórios. Não que isso seja ruim - ficar tropeçando pode ser divertido, e o único objetivo desse jogo é a diversão. Então deixe que se divirtam; Tóquio pode esperar mais um pouco!

A Campanha

Uma sucessão de aventuras com os mesmos personagens é uma "campanha". Funciona exatamente como uma série de TV: os Defensores começam fracos e conquistam novos poderes conforme a história avança. Após certo número de desafios eles atingem o nível máximo, e estão prontos para enfrentar o último vilão ou qualquer outro desafio final que lhes seja reservado.

Você talvez tenha ouvido falar que RPG "não tem fim". Que um mesmo grupo pode viver uma aventura após outra, formando uma campanha que dura indefinidamente — batalha após batalha. Isso é verdade. Não há nenhum motivo obrigatório para encerrar uma campanha já iniciada. Os Defensores desafiam monstros, salvam o dia, ganham níveis, e seguem para a aventura seguinte. Quase todos os jogos de aventura podem ser assim.

4D&T também pode ser jogado dessa forma, sem terminar. No entanto, esse é um jogo inspirado em anime, mangá e games. E essas histórias têm uma grande diferença em relação às aventuras contadas no Ocidente: **todas elas têm um fim!**

Uma campanha de *4D&T* termina quando os Defensores chegam ao 10º nível e enfrentam seu desafio final. Após essa batalha decisiva os heróis tipicamente encerram suas carreiras, retornando para suas vidas normais e permitindo que novas gerações salvem Tóquio.

Nem sempre as coisas são assim. Uma nova ameaça pode exigir o retorno de um superesquadrão. Um novo torneio pode reunir antigos competidores. Um mundo mágico pode estar novamente ameaçado, outra vez necessitado de seus salvadores. Mas essas são exceções, não a regra.

4D&T é próprio para campanhas que começam com Defensores em 1º nível, recebem um novo nível a cada três aventuras, e chegam ao 10º nível após 27 aventuras. **Esse é quase o mesmo número de episódios em uma série de TV padrão.**

Assim, é simples para o Mestre pensar na campanha como uma série completa, em que os Defensores começam fracos e conquistam novos poderes conforme a história avança. Após estes 27 desafios, eles atingiram o nível máximo e estão prontos para enfrentar o Vilão Final, ou

A Cena Final

Um jogo de *4D&T* pode durar entre 20 minutos e três horas ou mais, dependendo do número de jogadores. Existem duas formas de terminar uma aventura:

A primeira é simplesmente jogar até que os Defensores alcancem o objetivo, seja qual for. Se escolher jogar dessa forma, o Mestre deve ajudar os jogadores de vez em quando com dicas, coincidências ou o que for preciso.

A segunda maneira é impondo um limite de tempo. Digamos, 20 minutos por jogador no caso de um episódio simples, ou 30 minutos por jogador em um longa-metragem. Olhe para o relógio antes de começar e... Quando o tempo estiver terminado, fim de aventura. Cada jogador terá direito a uma última ação que resulte em um bom final.

Se os jogadores não alcançaram o objetivo da aventura, ela não pode ser considerada "concluída" para ganhar níveis. Mas se ainda resta uma boa parte da aventura para jogar, você pode simplesmente dizer *tsuzuku* ("continua").



Em alguns casos, NPC significa Ninguém Pode Comigo

Capítulo 8

NPCs

4D&T é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um Defensor, o protagonista de uma aventura. Mas aventuras não são feitas apenas de personagens principais. Elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas, rivais, inimigos e vilões. Sem esses personagens secundários não teríamos uma história - e *4D&T* é um jogo de contar histórias.

Mas, se os jogadores interpretam os protagonistas, quem faz o papel dos personagens secundários? É o Mestre. Ele não tem seu próprio Defensor, mas controla todos os outros personagens.

Em alguns jogos, esses personagens são chamados PdMs (Personagens do Mestre). Mas em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de NPCs (que vem de *NonPlayer Characters* - "Personagens não-Jogadores"). Por isso, os personagens/jogadores são às vezes chamados de PCs (*Player Characters*).

NPCs são TODAS as outras pessoas e criaturas na história, sejam amigos, inimigos ou indiferentes. Os monstros e vilões são NPCs. Os amigos e aliados são NPCs. Os cidadãos comuns de Tóquio também são. Até mesmo outros Defensores — aqueles que não são controlados pelos jogadores — também são NPCs.

Como são Feitos?

Quem constrói NPCs e joga com eles é o Mestre. Ele usa as regras para personagens/jogadores, preenchendo para eles uma Ficha de Personagem e tudo o mais. No entanto, o Mestre não precisa seguir exatamente as mesmas regras. Por exemplo, os jogadores precisam rolar 2D+6 para obter os valores de habilidades para seus personagens. O Mestre não precisa fazer essa rolagem — ele apenas decide os números que acha adequados.

Ao contrário de um personagem/jogador, um NPC também não precisa começar em 1º nível. Para propor-cionar bons desafios aos Defensores, o Mestre pode construir adversários de níveis mais elevados (supõe-se que eles já viveram suas próprias aventuras e conquistaram níveis em outras ocasiões).

O Mestre pode até mesmo violar as regras. Então, embora Aparência Inofensiva seja permitida apenas para personagens com Carisma 13 ou mais e Bônus Base de Ataque +1 ou mais, talvez o Mestre decida que uma garotinha feia com BBA +0 poderia possuir este talento.

Para violar as regras normais de construção de personagens, o Mestre precisa ter certeza de que as conhece bem — e se existe realmente a necessidade de quebrá-las. *4D&T* é equilibrado para aventuras de anime/mangá/games, na maioria dos casos não haverá necessidade de mudar quase nada. No entanto, se você tem uma boa idéia que não combina com as regras deste manual, não tenha receio em mudá-las como achar melhor.

Normalmente, o Mestre preenche uma Ficha de Personagem para cada NPC. Mas nem sempre isso é necessário - personagens de menor importância não precisam ser descritos em detalhes. O Mestre não precisa fornecer dados completos para cada coadjuvante que aparece (raça, classe e nível quase sempre são suficientes). Na verdade, um bom Mestre pode lidar com muitos NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles — os próprios jogadores não saberão a diferença.

Personagens Comuns

Nem todo mundo em Tóquio é Defensor (mesmo que pareça haver tantos!). Poucos nasceram para ser heróis, e muito menos desejam ser um. A maioria das pessoas até sonha com aventuras mas, na vida real, preferem empregos seguros e vidas estáveis, sossegadas.

"Comum", ou "ordinário", é todo aquele personagem não-heróico que povoa o cenário de campanha. Desde trabalhadores assalariados que circulam pelas ruas, até técnicos em um laboratório, guardas em uma base militar, alunos e professores em escolas, policiais, bandidos...

Personagens comuns não devem ser usados por jogadores; eles servem apenas como NPCs, para representar pessoas não-aventureiras. Muitos adversários de baixo nível, como capangas e soldados grunts, são personagens comuns, da mesma forma que as vítimas inocentes.

Personagens comuns são construídos usando as mesmas raças (conforme o cenário, quase todos são humanos) e classes. Pessoas comuns são Especialistas ou Combatentes, nunca Conjuradores.

Personagens comuns também ganham níveis, mas isso é incomum — porque eles normalmente não participam de aventuras, e menos ainda sobrevivem a elas. Um *sushiman* pode até ser habilidoso e perigoso com sua faca de cortar peixe, mas não ganhará muitos níveis apenas trabalhando em seu restaurante. Por isso quase nunca haverá personagens comuns acima de 1º ou 2º nível, exceto aqueles que acompanham Defensores.

Quando ganham níveis, personagens comuns aumentam seus Bônus Base de Ataque, bônus de resistência, graduações em perícias e Pontos de Vida, da mesma forma que os Defensores. Porém, eles diferem dos heróis em alguns aspectos:

Habilidades: personagens comuns não rolam 2D+6 para obter seus valores de habilidade. Eles rolam 3D, com resultados variando entre 3 e 18, em média 10 ou 11 (ao contrário dos Defensores, cuja média é 13). No 4º e 8º nível, o personagem comum também soma 1 ponto a uma habilidade, assim como os heróis.

Pontos de Vida: personagens recebem metade dos Pontos de Vida normais para sua classe. Assim, Combatentes têm 4 PVs por nível e Especialistas têm 3 PVs/nível (mas ainda sofrendo ajustes por Constituição).

Wusha

"Pessoas voadoras" em chinês.

Subgênero do cinema de ação com artistas marciais capazes de façanhas atléticas assombrosas, até mesmo voar.

O Tigre e o Dragão, Herói, O Clã das Adagas Voadoras, Kung Fu Futebol Clube (o famoso *Shaolin Soccer*) e *Kung-Fusão* são exemplos bem conhecidos de filmes wusha.

Pontos de Ação: personagens comuns não têm Pontos de Ação.

Habilidades de Classe: personagens comuns não recebem nenhuma habilidade de classe. Portanto, eles não recebem os talentos extras oferecidos para Combatentes e Especialistas. Mas eles ainda recebem os talentos normais permitidos para qualquer personagem (no 1º, 3º, 6º e 9º nível). Também recebem talentos bônus por raça.

Artes Marciais: personagens comuns não recebem automaticamente os benefícios do talento Artes Marciais, mas ainda podem adquirir este talento se quiserem.

Cidadão Típico: Humano Especialista 1; 3 PVs; Iniciativa +0; CA 10; Ataques/Dano: —; For 10, Des 11, Cons 10, Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 11; Fort +2, Ref +2, Vont +1; **Perícias:** 3 quaisquer; **Talentos:** Foco em Perícia x2 (à escolha do Mestre).

Bandido Típico: Humano Combatente 1; 5 PVs; Iniciativa +0; CA 10; Ataques/Dano: soco +2 (dano 1), revólver +2 (dano 1D–2); For 13 (+1), Des 11, Cons 12 (+1), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 10; Fort +3, Ref +0, Vont +1; **Perícias:** Crime, Manipulação; **Talentos:** Foco em Arma (revólver), Foco em Perícia (à escolha do Mestre); **Armas:** revólver (Pequena, comum, projéteis, dano 1D–2 perfuração).

Policial Típico: Humano Combatente 2; 10 PVs; Iniciativa +1; CA 11 (+1 Destreza); Ataques/Dano: cassetete +3 (dano 1D–1), pistola +4 (dano 1D–2); For 13 (+1), Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 13 (+1), Sab 12 (+1), Car 11; Fort +4, Ref +0, Vont +1; **Perícias:** Investigação, Manipulação; **Talentos:** Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (à escolha do Mestre); **Armas:** cassetete (pequena, comum, corpo-a-corpo, dano 1D–2 contusão), pistola (pequena, comum, projéteis, dano 1D–2 perfuração).



Sempre vale a pena salvar uma Personagem Comum de alto Carisma

Soldado de Elite Típico: Humano Combatente 3; 18 PVs; Iniciativa +6; CA 14 (+2 armadura, +2 Destreza); Ataques/Dano: faca de sobrevivência +5 (dano 1D), metralhadora +7 (dano 1D+1); For 14 (+2), Des 15 (+2), Cons 13 (+1), Int 14 (+2), Sab 12 (+1), Car 11; Fort +4, Ref +1, Vont +2; **Perícias:** Máquinas, Sobrevivência; **Talentos:** Foco em Arma (metralhadora), Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro; **Armas:** faca de sobrevivência (pequena, comum, corpo-a-corpo, dano 1D–2 corte), metralhadora (média, comum, projéteis, dano 1D perfuração).

Crianças e Idosos

Muitos Defensores são muito jovens, manifestando poderes incríveis ainda com poucos anos de vida. No entanto, crianças comuns (não-Defensoras) são diferentes de outros personagens.

Crianças (entre recém-nascidos e 11 anos) não têm níveis ou classes. Têm habilidades obtidas da mesma forma que personagens comuns (3D), mas sofrem os seguintes redutores: Força –3, Destreza –1, Constituição –3, Inteligência –1, Sabedoria –1 e Carisma –1.

Crianças têm 2 Pontos de Vida, mais seu modificador de Constituição (no mínimo 1 PV). Não têm perícias, talentos ou Pontos de Ação. Seu Bônus Base de Ataque é +0, assim como seus bônus de resistência (além de modificadores por habilidades altas ou baixas).

Quando uma criança chega aos 12 anos, é considerada um jovem adulto e escolhe seu primeiro nível em uma das classes básicas. Nesse ponto se torna um personagem comum ou então um Defensor. Não quer dizer que obrigatoriamente aos 12 anos acontecerá algo para transformar a criança em herói (embora as coisas possam mesmo ocorrer assim): a "transformação" verdadeira pode se dar apenas anos mais tarde, diante de algum evento marcante, despertando seu potencial oculto.

Quando um personagem envelhece muito, suas habilidades também se alteram. Um humano ou kemono com 75 anos ou mais sofre os seguintes modificadores: Força –2, Destreza –2, Constituição –2, Inteligência +1, Sabedoria +1 e Carisma +2. Essas modificações valem tanto para Defensores quanto para personagens comuns, mas não valem para aliens, andróides, elfos ou youkais (estas criaturas não envelhecem,

ou vivem muitos séculos).

Bebê Típico: 1 PV; Iniciativa –4; CA 6; Ataques/Dano: —; For 2 (–4), Des 3 (–4), Cons 4 (–3), Int 4 (–3), Sab 8 (–1), Car 8 (–1); Fort –3, Ref –4, Vont –1.

Criança Típica: 1 PV; Iniciativa –1; CA 9; Ataques/Dano: —; For 6 (–2), Des 8 (–1), Cons 6 (–2), Int 8 (–1), Sab 10, Car 10; Fort –2, Ref +0, Vont +0.

Pré-Adolescente Típico: 1 PV; Iniciativa +0; CA 10; Ataques/Dano: —; For 8 (–1), Des 10, Cons 8 (–1), Int 11, Sab 11, Car 12 (+1); Fort –1, Ref +0, Vont +0.

Idoso Típico: Humano Especialista 1; 2 PVs; Iniciativa –1; CA 9; Ataques/Dano: —; For 8 (–1), Des 9 (–1), Cons 8 (–1), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 13 (+1); Fort +1, Ref +1, Vont +2; **Perícias:** 3 quaisquer; **Talentos:** Foco em Perícia x2 (à escolha do Mestre).

Monstros

Podem ser feras pré-históricas adormecidas sob o mar e despertadas por testes atômicos (mesmo quando sabemos que nunca existiram dinossauros com duzentos metros); aliens que ambicionam a conquista da Terra, e acham que a melhor maneira de começar é chutando prédios; ou criaturas construídas por cientistas loucos a partir da poluição ambiental, engenharia genética ou peças usadas. Não importa a origem, o resultado é o mesmo: uma criatura muito forte e horrenda.

Nem todos os monstros são gigantescos. Alguns invasores têm a estranha convicção de que uma criatura de tamanho humano pode sair pelas ruas e surrar todos até conquistar a Terra — o que provavelmente levaria séculos. E sempre existe a velha estratégia de fazer o monstro crescer mais tarde - uma vez vencido, ele pode ser ressuscitado e transformado em gigante pelo Grande Vilão, ou um de seus asseclas.

Monstros são parecidos com personagens jogadores, com as seguintes diferenças:

Habilidades: monstros têm atributos básicos obtidos da mesma forma que personagens jogadores (2D+6), exceto Carisma (2D). No entanto, eles são fisicamente superiores e recebem um bônus de +4 em Força, Destreza e Constituição.

Classe e Raça: monstros não pertencem a nenhuma classe ou raça. São simplesmente monstros.

Dados de Vida (DVs): em vez de níveis, monstros têm Dados de Vida, da mesma forma que mechas.

Pontos de Vida (PVs): um monstro tem 1D Ponto de Vida para cada Dado de Vida.



Monstros seguem suas próprias regras. E morrem cedo

Assim, um monstro com 8 DVs terá entre 8 e 48 PVs (em média 28 PVs). Eles também recebem ajustes de PVs igual a seu modificador de Constituição.

Pontos de Ação: monstros não têm Pontos de Ação.

Talentos: todo monstro tem um talento, e mais um talento extra para cada 3 Dados de Vida. Assim, um monstro com 6 DVs tem 3 talentos.

Monstros podem adquirir qualquer talento que seja permitido para personagens não-humanos (eles satisfazem pré-requisitos raciais como se fossem membros de qualquer raça não-humana).

Defeitos: monstros podem adquirir defeitos para ter talentos extras. Todo monstro com Carisma 8 ou menos tem automaticamente o defeito Monstruoso.

Perícias: monstros não têm perícias. No entanto, podem possuir talentos que oferecem bônus em perícias (como Foco em Perícia) para testes sem treinamento.

Ataques: monstros têm Bônus Base de Ataque igual a um Combatente de nível igual a seus Dados de Vida. Assim, um monstro com 6 DVs tem BBA +6/+1.

Dano: monstros causam dano de acordo com suas armas (veja adiante).

Resistência: monstros têm uma resistência boa e duas fracas. Quase sempre, Fortitude será

Monstros de Estimação

Personagens com o talento Monstro de Estimação, ou capazes de lançar a magia *Invocar Monstro*, podem conjurar monstros como aliados. Esse monstro pode agir individualmente, por iniciativa própria, como qualquer personagem faria — mas ele será mais eficaz quando controlado por um treinador habilidoso.

Quando um domador está totalmente concentrado em comandar seu monstro (ele pode se mover, mas não atacar ou lançar magias), este pode, uma vez por rodada, substituir o resultado de qualquer teste (ataque, resistência, perícia...) por um teste de Adestrar Animais de seu treinador.

O domador pode anunciar seu teste depois do monstro. Por exemplo, se a criatura faz um ataque e erra, o treinador pode então fazer um teste de Adestrar Animais. O novo resultado, seja maior ou menor, vai substituir o resultado do ataque anterior.

O domador precisa ter contato visual com seu monstro e ser capaz de comunicar-se com ele para instruí-lo. Personagens sem o talento Domador de Monstros sofrem um redutor de –4 em seus testes de Adestrar Animais com este objetivo.

Um monstro de estimação é construído com as mesmas regras destinadas a monstros normais, exceto às seguintes:

Habilidades: monstros de estimação têm atributos básicos obtidos da mesma forma que personagens jogadores (2D+6), incluindo Carisma. Mas não recebem bônus em Força, Destreza e Constituição.

Poder Único: monstros de estimação não têm poderes únicos.

sua resistência boa, enquanto Reflexos e Vontade serão fracas. Seus bônus de resistência avançam como se eles fossem personagens de nível igual a seus Dados de Vida.

Morte: monstros não fazem testes de Vontade ou Fortitude quando chegam a 0 Ponto de Vida - eles simplesmente são destruídos.

Armas: monstros têm ataques naturais (garras, hálito flamejante, raios óticos...) que funcionam como armas exóticas. Cada um deles tem pelo menos uma arma exótica Média e uma arma exótica Grande (normalmente uma corpo-a-corpo, e uma de arremesso ou projéteis). São armas orgânicas, fazem parte de seus corpos e não podem ser removidas. Os monstros não precisam de talentos próprios para usar suas armas naturais.

Armaduras: monstros não podem usar armaduras. No entanto, eles recebem um bônus em sua CA igual a seus Dados de Vida, somado a seu modificador de Destreza. Assim, um monstro com 3 DVs e Des 18 (+4) tem CA 17. Ele pode ainda aumentar sua CA com o talento Armadura Natural.

Poder Único: cada monstro tem um poder especial, que normalmente não é encontrado em outros monstros ou Defensores. Veja adiante.

Monstro da Semana Típico: 4 DVs+20 (34 PVs); Iniciativa +7; CA 18 (+4 armadura, +3 Destreza); Ataques/Dano: lâmina +8 (Grande, corpo-a-corpo, dano 2D+4 corte, *Ameaçadora*), jato de fogo +7 (Média, projéteis, dano 1D, fogo); For 18 (+4), Des 16 (+3), Cons 20 (+5), Int 10 (+0), Sab 12 (+1), Car 10 (+0); Fort +9, Ref +4, Vont +2; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Técnica Secreta; **Poder Único:** à escolha do Mestre.

Poderes Únicos

Cada monstro tem pelo menos um poder diferente e esquisito. O Mestre pode inventar esse poder (talvez assistindo um episódio e copiando a idéia) ou escolher na lista a seguir:

Habilidade Ampliada: o monstro é tremendamente forte, rápido, vigoroso, esperto ou perspicaz. Ele tem um bônus adicional de +8 em uma de suas habilidades básicas (exceto Carisma).

Armadura Ampliada: o monstro tem uma concha, escudo ou carapaça muito forte, recebendo um bônus adicional de +8 em sua Classe de Armadura.

Resistência a Dano: o monstro ignora os primeiros 8 Pontos de Dano causados por qualquer ataque. Apenas uma forma de ataque secreta, escolhida pelo Mestre (fogo, ácido, armas de prata, refrigerante diet...), causa dano normal ao monstro.

Arma Poderosa: substituindo uma de suas armas naturais, o monstro é equipado com uma arma superior (uma arma Exótica com duas qualidades especiais, em vez de uma).

Golpeador Extra: o monstro tem um braço extra, cauda ou tentáculo longo e espinhoso, que pode fazer um ataque extra por rodada. Esse órgão ataca como uma arma Grande exótica com Alcance.

Multi-ataques: o monstro tem muitas cabeças, braços ou tentáculos, sendo capaz de fazer três ataques extras por rodada (somados a seus ataques normais), contra o mesmo alvo ou alvos diferentes.

Magia Ilimitada: escolha uma magia de até 3º nível. O monstro pode lançar essa magia como um Conjurador de nível igual a seus Dados de Vida, quantas vezes quiser.

Ataque Corrosivo: o monstro expele um ácido poderoso, que derrete as armas e armaduras do alvo (Reflexos, CD 20, para evitar). Restaurar uma arma ou armadura exige 12 horas e um teste de Reparos (CD 20).

Ataque Cegante: o monstro emite um clarão de luz que cega os heróis (Reflexos, CD 20, para evitar). Personagens cegos têm 50% de chance de errar qualquer ataque, Destreza 3, –4 em perícias baseada em Destreza e Força, e outros problemas (veja em "Condições"). A visão da vítima é restaurada com a destruição do monstro.

Controle Mental: o monstro pode controlar

mentalmente até 2D pessoas comuns ao mesmo tempo (a vítima tem direito a um teste de Vontade, CD 15, para resistir). Ele usa seu poder para controlar cidadãos comuns, ordenando que ataquem os heróis. O controle é quebrado apenas com a destruição do monstro.

Controle Mental Superior: o monstro pode controlar mentalmente um Defensor (a vítima tem direito a um teste de Vontade, CD 25, para resistir), ordenando que ele ataque seus companheiros. O controle é quebrado apenas com a destruição do monstro.

Fortificante: o monstro pode fortalecer um pequeno grupo de 2D soldados grunts, que recebem um bônus de +4 em Força, Destreza e Constituição.

Cérebro Superior: o monstro tem mente superior (Int 24 ou mais) e memória fotográfica. Ele conhece as estratégias dos Defensores, pode prever cada movimento (recebendo um bônus de +8 em sua CA, ataques, resistência e perícias contra eles). Esse bônus é negado ao monstro quando os heróis tentam algo inesperado (por exemplo, disfarçando-se como outras pessoas).

Refém: o monstro pode engolir e aprisionar uma pessoa (talvez o companheiro de um dos Defensores) em seu estômago, ainda viva. A vítima passa a sofrer metade de qualquer dano causado ao monstro.

Duplicador: o monstro pode se transformar em uma cópia idêntica de um dos Defensores, com as mesmas habilidades, talentos, perícias e outras características, mas não sua personalidade e memória. Um teste bem-sucedido de Sentir Motivação revela o impostor.

Controle de Máquinas: o monstro pode fazer com que os heróis sejam atacados por eletrodomésticos (máquinas com 1 DV cada), ou então por seus próprios veículos ou mechas. O monstro pode controlar máquinas em quantidade igual ao dobro de seus próprios DVs (ou seja, um monstro com 4 DVs pode controlar oito eletrodomésticos com 1 DV, dois veículos com 4 DVs cada, um mecha com 8 DVs, ou qualquer outra combinação).

Ressurreição: o monstro pode ressuscitar, regenerando-se a partir de uma determinada parte do corpo que não foi destruída (um olho, verruga, barbatana...) - sua morte será permanente apenas se aquela parte for destruída primeiro. Identificar esse ponto fraco exige um teste de Observar (CD 24), e neutralizá-lo exige um ataque com redutor de –8.

Absorção: o monstro absorve a força de todos os ataques que recebe - ele nunca é ferido e, na rodada seguinte, seus ataques causam dano igual ao dano total que recebeu no último turno. Esse poder desaparece quando certa parte do corpo for destruída (como em *Ressurreição*).

Atração: através de um poder magnético, tentáculos longos, magia ou alguma outra razão, o monstro pode roubar as armas de seus oponentes. Para isso ele faz um ataque de toque a distância e, em caso de sucesso, a vítima faz um teste de Reflexos (CD 18) para evitar o roubo.

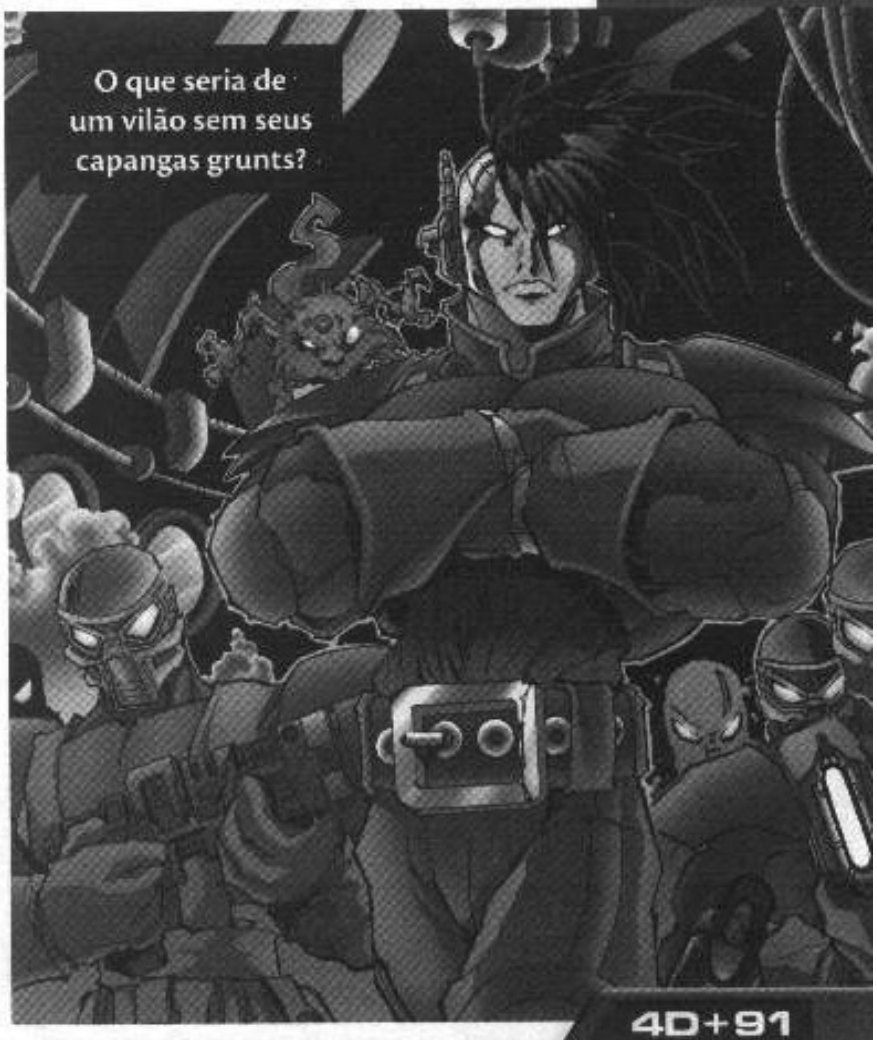
Transformação: o monstro consegue transformar suas vítimas em crianças e/ou idosos. Um teste de Vontade (CD 18) evita o efeito. Vítimas malsucedidas sofrem os redutores adequados (veja em Crianças e Idosos).

Grunts

Esses humanóides violentos são os soldados de infantaria do exército inimigo. São produzidos e/ou treinados em massa, através de biotecnologia, mutação, magia e outros meios não-naturais. São individualmente fracos, mas atacam sempre em vantagem numérica. Quando derrotados, viram fumaça ou derretem em poças gosmentas.

Soldados grunts lembram seres humanos vestindo roupas colantes e capuzes, capacetes ou máscaras de borracha — são idênticos entre si, sendo impossível distinguí-los. Estão sempre equipados com rifles, garras ou armas cortantes de aspecto estranho.

Grunts demonstram pouca inteligência. Não



Yatta!

Consegui!

Expressão de comemoração, muito usada após superar um desafio ou vencer uma luta, especialmente em games.

Em *Street Fighter*, ao vencer, Chun Li e Ken gritam "Yatta!" e "Yatta ne!" respectivamente.

sabem falar, apenas grunhir, embora compreendam as ordens de seus superiores. Eles obedecem cegamente seus mestres, não por lealdade, mas por medo e intimidação - há formas muito piores de morrer que ser destruído por um Defensor.

Grunts não possuem habilidades de classe, perícias ou Pontos de Ação. No entanto, eles têm a habilidade de assumir formas humanas temporariamente, agindo como transeuntes normais (podendo inclusive falar). Reconhecer um grunt nessa forma exige um teste de Observar ou Sentir Motivação (CD 18).

Grunts são eficientes em ataques-surpresa. Eles emergem do chão, caem do céu, ou abandonam seus disfarces para apanhar os Defensores desprevenidos. Grunts recebem um bônus de +4 em testes de Esconder-se e Furtividade para apanhar suas vítimas despreparadas.

Nem todos os grunts são soldados. Alguns são técnicos, encarregados de funções diversas. Esses são mais fracos em combate, mas também mais inteligentes (embora ainda incapazes de falar). Usam jalecos ou uniformes diferenciados dos soldados, e raramente são encontrados fora da base secreta de seus mestres.

Soldado Grunt Típico: 1 DV (4 PVs); Iniciativa +1; CA 11 (+1 Destreza); Ataques/Dano: arma +3 (Média, corpo-a-corpo, dano 1D+1 corte); For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 10, Int 6 (–2), Sab 6 (–2), Car 6 (–2); Fort +0, Ref +1, Vont –2; **Talento:** Foco em Arma.

Técnico Grunt Típico: 1 DV (2 PVs); Iniciativa +1; CA 11 (+1 Destreza); Ataques/Dano: arma +1 (Média, corpo-a-corpo, dano 1D corte); For 11, Des 12 (+1), Cons 10, Int 10, Sab 8 (–1), Car 6 (–2); Fort +0, Ref +1, Vont –1; **Talento:** Perícia Extra (qualquer).

Generais

"General" é um termo muito abrangente para quase todo adversário que não seja um grunt, monstro ou um Grande Vilão.

Numerosos generais são subordinados diretos do Grande Vilão, seus valiosos tenentes. São lutadores habilidosos, astutos e orgulhosos - raras vezes desafiam os Defensores pessoalmente, exceto em ocasiões especiais.

Embora sigam as ordens de seu mestre, nem todos os generais são leais. Muitos têm métodos e objetivos próprios — estão constantemente tramando contra os próprios colegas, ou mesmo planejando trair seu líder. Intrigas, duelos e disputas por poder, honra e glória são comuns entre generais.

Nem todos os generais estão ligados a um vilão poderoso. Muitos são independentes, enigmáticos, com suas próprias motivações — às vezes aliados, outras inimigos dos Defensores. São tipicamente soturnos, desconfiados, marcados por cicatrizes de batalha, ou amargurados por antigas decepções. É possível que os Defensores venham a conquistar seu respeito, confiança ou amizade, mas isso acontece apenas com o tempo.

Um evento comum é que, ao longo da campanha, um general inimigo decida mudar de lado. Talvez ele venha a admirar a força e determinação dos Defensores, ou tenha sido traído por seu mestre, ou contraiu uma dívida de honra (por exemplo, se um Defensor salvou sua vida, ou alguém que o general ama). É possível ainda que um(a) general e um(a) Defensor(a) se apaixonem - um amor proibido, que talvez não sobreviva à guerra.

Generais são quase sempre personagens poderosos, entre 8º e 10º nível, construídos com as mesmas regras usadas para Defensores — e com recursos iguais ou superiores. No início de uma campanha eles podem vencer qualquer Defensor em combate pessoal; porém, enquanto os Defensores conquistam vitórias e avançam de nível, o mesmo não acontece com generais. Em certo momento, nos finais da campanha, um general será eventualmente derrotado.

Quando um Grande Vilão é servido por vários generais, esse grupo normalmente é formado por dois ou três Combatentes, um Conjurador e um Especialista. É raro que sejam humanos - generais quase sempre são aliens, andróides, elfos, kemono ou youkai.

General Típico: Andróide Combatente 10; 10 DVs+10 (90 PVs); Iniciativa +8; CA 26 (+8 couraça, +4 Des, +4 Armadura Natural); Ataques/Dano: Espadas do Destino +12/+12/+7 (1D+5 cada), Turbo-Canhão +14/+9 (1D); For 20 (+5), Des 18 (+4), Cons —, Int 16 (+3), Sab 16 (+3), Car 14 (+2); Fort —, Ref +11, Vont +6; **Perícia:** Máquinas; **Talentos:** Armadura Natural x2, Combater com Duas Armas, Evasão, Foco em Arma (Espadas do Destino), Golpe Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Técnica Secreta Extrema (*Teletransporte*), Usar Armadura Pesada, Usar Arma Exótica (Espadas do Destino), Usar Armas Maiores; **Defeitos:** Código de Honra, Fobia (ambos à escolha do Mestre); **Armas:** Espadas do Destino (Médias, exóticas, corpo-a-corpo, dano 1D+5 corte, *Crítico Triplicado*), Turbo-Canhão (Média, comum, projéteis, dano 1D perfuração).

Vilão Final

A derrota do Grande Vilão — ou Vilão Final — é muitas vezes o objetivo de uma campanha. Essa criatura comanda seus generais a bordo de uma nave-mãe gigantesca, uma fortaleza escondida, a torre de uma supercorporação, um

castelo mágico, ou mesmo em outro planeta ou dimensão.

Essas entidades, às vezes, são incorpóreas, etéreas, manifestando-se através de uma presença poderosa que comanda suas tropas e generais. Apenas no momento do confronto decisivo assumem uma forma física, capaz de lutar contra os Defensores.

O Grande Vilão é tipicamente um monstro com 10 Dados de Vida, mas pertencendo a uma escala logo acima dos Defensores (veja em "Escalas de Poder"). Assim, enquanto os Defensores são escala Ningen, o Grande Vilão será Sugoi. Essa diferença de poder torna o Vilão Final muito difícil de ser derrotado por meios normais - em quase todos os casos, os Defensores primeiro devem encontrar uma forma de reduzir o poder do vilão (talvez destruindo sua fonte de força), ou elevar sua própria escala de poder (mesmo que por apenas um instante), para equilibrar as condições.

Um Grande Vilão também pode ser detido de outras maneiras — pois, contrariando as expectativas, nem todos são malignos. Um número espantoso de vilões apenas luta por aquilo em que acredita, corrigindo uma injustiça, tentando fazer um mundo melhor, protegendo aqueles que ama. Infelizmente, a maneira que encontram para realizar esse objetivo coloca a Terra ou Tóquio em perigo, forçando a intervenção dos Defensores. Fazer com que o vilão entenda o erro em suas atitudes é também uma forma de "derrotar" um inimigo que seria forte demais para ser vencido em combate normal.

Um Grande Vilão é feito com as mesmas regras destinadas a monstros, exceto as seguintes:

Habilidades: o Grande Vilão tem atributos muito elevados (2D+12), variando entre 14 e 24.

Resistências: o Grande Vilão tem todas as três resistências boas. Ora, se ele não fosse resistente, não teria durado até agora!

Poderes Únicos: o Grande Vilão possui três Poderes Únicos escolhidos entre os seguintes: *Habilidade Ampliada, Armadura Ampliada, Golpeador Extra, Multi-ataques,* ou *Magia Ilimitada.*

Vilão Final Típico: 10 DVs+40 (75 PVs); Iniciativa +5; CA 25 (+10 armadura, +5 Destreza); Ataques/Dano: lâmina elétrica +20/+15 (Grande, corpo-a-corpo, dano 2D+9 corte, elétrico), rajada de espinhos +17/+12 (Média, projéteis, dano 1D, Crítico Triplicado); For 28 (+9), Des 22 (+6), Cons 18 (+4), Int 18 (+4), Sab 16 (+3), Car 16 (+3); Fort +11, Ref +13, Vont +10; **Talentos:** Inicia-tiva Aprimorada, Foco em Arma (lâmina elétrica), Foco em Arma (rajada de espinhos), Técnica Secreta Extrema (à escolha do Mestre); **Poderes Únicos:** Habilidade Ampliada (Força), Golpeador Extra (+15, Grande, corpo-a-corpo, dano 2D+5, *Alcance*), Magia Ilimitada (*Curar Ferimentos Graves*).

Generais e Grandes Vilões são a elite dos adversários



Youkai

Termo genérico para numerosos seres sobrenaturais do folclore japonês, como fantasmas, licantropos e demônios.

Posso usar outros monstros?

Por que não estamos surpresos com a pergunta?

Sim. Você pode usar em *4D&T* qualquer outro monstro existente em qualquer outro jogo OGL.

Monstros encontrados em outros jogos são construídos com regras diferentes, e podem possuir poderes e habilidades novas. No entanto, eles têm as mesmas características básicas (Classe de Armadura, Pontos de Vida, ataques, danos...). Se você encontrar qualquer ataque ou qualidade especial que não compreenda, apenas ignore ou substitua por algo parecido. Poderes de monstros não precisam fazer muito sentido, de qualquer forma...

Como Preencher a Ficha de Personagem

Você vai precisar de pelo menos uma ficha de personagem para cada jogador, e também para cada NPC importante. Alguns jogadores talvez precisem de mais fichas, para seus monstros de estimação, veículos ou mechas.

Use apenas lápis para preencher a ficha, porque muitos números vão mudar conforme você avança de nível.

1 Comece escrevendo o nome do personagem, o nome do jogador, raça (humano, alien, andróide, elfo, kemono ou youkai), Classe (Combatente, Conjurador ou Especialista), nível (1 a 10) e escala (Ningen, Sugoi, Kiodai ou Kami).

Para outras criaturas, escreva seu tipo exato em "raça" (monstro, veículo, mecha...) e deixe a classe em branco. Onde diz "nível", anote seus Dados de Vida.

2 Escreva seus valores de habilidades na coluna "Valor de Habilidade" (seis números obtidos com 2D+6; veja na página 7), sem esquecer dos ajustes raciais. Anote os modificadores de habilidade (veja a tabela na página 10) na coluna "Modificadores de Habilidade".

3 Em "Classe de Armadura", preencha os campos "Modificador de Destreza", "Bônus de Armadura" (+2, +5 ou +8, se houver), "Bônus de Escudo" (+1, se houver), "Armadura Natural" (caso você possua este talento, ou seja um monstro) e "Modificador Variado" (caso você tenha, por exemplo, uma arma exótica *Defensora*). Some todos esses números e anote em "TOTAL".

4 Em "Resistências", preencha os campos "Bônus Base de Resistência" (que depende de seu nível, e também se é uma resistência boa ou fraca. Veja as tabelas na página 17), "Modificador de Habilidade" (Constituição, Destreza e Sabedoria) e "Modificador Variado" (por exemplo, se você tem talentos como Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, ou Vontade de Ferro; ou defeitos como Saúde Abalada, Reflexos Lentos ou Inseguro). Some todos esses números e anote em "TOTAL".

5 Em "Iniciativa", preencha os campos "Modificador de Destreza" e "Modificador Variado" (por exemplo, se você tem o talento Iniciativa Aprimorada; ou o defeito Iniciativa Piorada). Some esses números e anote em "TOTAL".

6 Em "Pontos de Ação", anote seus Pontos de Ação atuais. Você nunca pode ter mais de 6 Pontos de Ação + metade de seu nível (arredondado para baixo).

7 Em "Pontos de Vida", preencha o campo "Dado de Vida" conforme sua classe (8 para Combatentes, 4 para Conjuradores, 6 para Especialistas). Preencha o campo "Mod. de Cons." com seu Modificador de Constituição. Some esses dois números, multiplique por seu nível, e anote o resultado em "PVs Totais". Some ainda +3 a esse resultado cada vez que adquirir o talento Vitalidade.

Reserve o campo "PVs Atuais" para anotar seus Pontos de Vida quando você sofre algum dano, ou quando se recupera após ser curado.

8 Em "Armas & Armaduras", anote as características das duas armas que você usa com mais freqüência (normalmente uma de corpo-a-corpo, e uma de arremesso ou projéteis) e de sua armadura (se você tiver uma).

Para armas, preencha os campos "Nome da Arma" (você mesmo inventa), "Bônus Base de Ataque" (que depende de sua classe e nível; veja a tabela na página 17), "Modificador de Habilidade" (Força para armas de corpo-a-corpo; Destreza para armas de arremessou ou projéteis), e "Modificador Variado" (por exemplo, se você tem o talento Foco em Arma). Some todos esses números e anote em "TOTAL".

Abaixo, anote o tipo de arma (simples, comum ou exótica), tamanho (Pequena, Média, Grande ou Enorme), alcance (corpo-a-corpo, arremesso ou projéteis), dano (conforme o tamanho, modificador de Força e talentos; veja a tabela na página 48) e qualidade especial (apenas para armas exóticas; veja o quadro na página 47).

Para armaduras, preencha os campos "Nome da Armadura" (você inventa), "Bônus na CA" (+2, +5 ou +8) e tipo (leve, média ou pesada).

9 Em "Talentos & Defeitos" anote os talentos recebidos por nível, pela classe e talentos bônus por raça. Anote também os defeitos que você decidiu adquirir.

10 Em "Magias" anote suas magias conhecidas caso você seja um Conjurador.

11 Em "Grupos de Perícias", anote os grupos que você tem. Você pode ter 0, 1, 2 ou 3 grupos de perícias. Combatentes e Conjuradores têm 1 grupo. Especialistas têm 2 grupos. Humanos têm um grupo a mais, e aliens têm um grupo a menos.

Procure, na tabela da página 23, quais perícias fazem parte dos grupos que você tem. Anote-as na coluna "Perícias", e anote também ao lado a habilidade-chave de cada uma (For, Des, Cons, Int, Sab, Car).

Nas colunas ao lado, escreva o modificador da habilidade-chave, suas graduações na perícia (que são iguais a seu nível, +1 caso você seja humano) e modificadores variados (por exemplo, +2 em Observar e Ouvir caso tenha o talento Prontidão). Some esses números e anote em "TOTAL".

Ficha de Personagem

4 D&T

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Raça | Classe | Nível | Escala

Habilidades	Valor de Habilidade	Modificador de Habilidade
FOR Força		
DES Destreza		
CONS Constituição		
INT Inteligência		
SAB Sabedoria		
CAR Carisma		

Classe de Armadura	TOTAL		Modificador de Destreza		Bônus de Armadura		Bônus de Escudo		Armadura Natural		Modificador Variado
CA		=		+		+		+		+	

Resistências	TOTAL		Bônus Base de Resistência		Modificador de Habilidade		Modificador Variado
FORTITUDE Constituição		=		+		+	
REFLEXOS Destreza		=		+		+	
VONTADE Sabedoria		=		+		+	

	TOTAL		Modificador de Destreza		Modificador Variado
INICIATIVA		=		+	

Pontos de Ação

Pontos de Vida

PVs

Dado de Vida

Mod. de Cons

PVs Totais

PVs Atuais

ARMAS & ARMADURAS

Nome da Arma	TOTAL		Bônus Base de Ataque		Modificador de Habilidade		Modificador Variado
		=		+		+	

Tipo	Tamanho	Alcance	Dano	Qualidade Especial

Nome da Arma	TOTAL		Bônus Base de Ataque		Modificador de Habilidade		Modificador Variado
		=		+		+	

Tipo	Tamanho	Alcance	Dano	Qualidade Especial

Nome da Armadura	Bônus na CA	Tipo

Grupos de Perícias

PERÍCIAS

	Habilidade Chave		TOTAL		Mod. de Habilidade		Graduações		Mod. Variado
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			
		=		+		+			

TALENTOS & DEFEITOS

MAGIAS